Sabine Eder | Susanne Roboom (Hrsg.)

Video, Compi & Co.

Über den Einsatz von Medien in der Kita

Impressum

Herausgeber:
Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes Nordrhein-Westfalen
und
Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die AutorInnen verantwortlich.

Redaktion:
Sabine Eder,
Susanne Roboom

Projekt eMail
fortbildung@medienpaed.de
Projekthomepage
www.kita-nrw.de

Redaktionsadresse:
GMK-Geschäftsstelle
Körnerstraße 3
33602 Bielefeld
fon: 0521.67788
fax: 0521.67727
eMail: gmk@medienpaed.de
web: www.gmk-net.de

Grafik-Design:
Peer Wedderwille, Bielefeld

Druck:
AJZ-Druck & Verlag,
Bielefeld

ISBN: 3-929685-32-9

Copyright 2004
GMK und die AutorInnen.
Die Rechte aller Abbildungen liegen bei den Verfasserinnen, soweit nicht anders gekennzeichnet.

Printed in Germany

Inhalt

Vorwort der Herausgeber 6

„Denkzettel“ und Dankeschön 8

● *Sabine Eder/Susanne Roboom*
Medienerziehung in der Kita 10
Kinder und Medienwelten 10
Medienkompetenz 11
Jugendmedienschutz und Wissenskluft 12
Medienkompetenz im Vorschulbereich 13
Medienerziehung in der Kita – ein medienpädagogisches Fortbildungsangebot für ErzieherInnen in Nordrhein-Westfalen . . . 15
Der Fortbildungsverlauf und -aufbau 17
„Anfangs war ich ja doch sehr skeptisch...!“ 20
Einige Tipps zur Projektplanung und -durchführung 22

Praxisbeispiele COMPUTER

● *Ludger Ranft*
Spielplatz Computer in der Kita Lebensbaum 26

● *Heike Hartung*
Eine neue Spielecke entsteht:
Der Spielplatz Computer wird eröffnet! 42

● *Christa Thomas*
Spielplatz PC 54

● *Gisela Beckers/Christel Spitz-Güdden*
Willi der Zauberfisch und Zilly die Zauberin zaubern mit uns am Computer! 70

● *Claudia Riesen*
Die Computerkids 80

Methoden, Tipps und mehr COMPUTER

- *Susanne Roboom/Blickwechsel e.V.*
  Anregungen und Ideen zum Einsatz des Computers 92
  „Einem geschenkten Gaul...“ Was der gebrauchte PC können sollte 96
  Einige Internetseiten für Kinder 97
  Softwaretipps für Kiga und Hort 100
  Literaturtipps 103

Praxisbeispiele VIDEO

- *Christel Spitz-Güdden*
  Das schönste Ei der Welt – Film ab, Kamera läuft! 106

- *Petra Peponidis*
  „Der Bankraub“ – Horties drehen einen Videofilm 116

- *Regine Friedrich/Claudia Vogel*
  Der Kiga wird zum Trickfilmstudio 134

- *Daniela Smidt*
  Schau genau! – Verkehrserziehung einmal anders 144

Methoden, Tipps und mehr VIDEO

- *Sabine Eder/Blickwechsel e.V.*
  Anregungen und Ideen zur Videoarbeit in Kiga und Hort 160
  Inhaltliche Vorbereitung des Videoprojekts 169
  Grundausrüstung für die Videoarbeit 171
  Analoger Schnitt 171
  Digitaler Schnitt 173
  Tipps zum Kauf einer Videokamera 174
  Hilfreiche Adressen 176
  Literaturtipps 177

Praxisbeispiele FOTO/AUDIO

- *Monika Eisbein*
  „Swimmy“ – wie aus einem Bilderbuch ein Hörspiel entsteht 180

- *Melanie Teige/Nadine Steinmann*
  Das Kartoffelmonster – eine Dia-Geschichte 206

Methoden, Tipps und mehr FOTO/AUDIO

- *Sabine Eder und Susanne Roboom/Blickwechsel e.V.*
  Anregungen und Ideen zur Audioarbeit und zum Einsatz der Fotografie in der KiTa 218
  Spiele zum Einstieg 218
  Lochkamera, Fotoapparat und Dunkelkammer 220
  Was wollen wir denn knipsen? 223
  Worauf beim Fotografieren geachtet werden sollte 225
  Einige Ideen zur Weiterverwendung der Fotos 226
  Literaturtipps 227
  Radio, Kassettenrekorder und Mikrofon 228
  Grundausstattung für die Audioarbeit 230
  Links zu Kinderradiosendungen 230
  Literaturtipps 232

Auswertung/Erfahrungen/Forderungen

- *Sebastian Boller*
  „Man darf nicht stehen bleiben, man muss weitermachen. Es kostet Zeit, aber es lohnt sich auch!“ Medienpädagogische Fortbildung für ErzieherInnen – muss das sein? 236

- *Sabine Eder/Susanne Roboom*
  „Und wie war’s?“
  Erfahrungen der ErzieherInnen während der Projektphase. 242
  Einige Internetseiten für ErzieherInnen und Eltern 248
  Einige hilfreiche Adressen 251
  Literaturtipps 254

Kinder wachsen heute mit einem ständig zunehmenden Medienangebot auf. Dessen sehr disparate Inhalte, positiver wie negativer Art, prägen ihr Bild von der Welt mit. Auch über Medien Gesehenes, Erlebtes und Erfahrenes tragen Kinder in die Kindertageseinrichtungen hinein und verarbeiten es in ihrem Spiel. Obwohl Kinder auch bei mediengesteuerten Prozessen Anregungen und Hilfestellungen brauchen, begegnen Erzieherinnen und Erzieher dieser Herausforderung oft mit Unsicherheit, manchmal auch mit Ablehnung, da sie häufig nicht über ausreichendes medienpädagogisches Wissen verfügen.

Auch wenn im Zeitalter neuer Informations- und Kommunikationstechnologien die verschiedenen Medien aus dem Alltag der Kinder kaum noch wegzudenken sind, bringen sie – je nach Medienausstattung der Elternhäuser und Einstellung der Eltern – sehr unterschiedliche Vorerfahrungen z. B. im Umgang mit Computer oder Internet mit.

Wie andere Vorerfahrungen, die die Lebenswelt der Kinder beeinflussen, müssen sich die sozialpädagogischen Fachkräfte mit der Bedeutung von Medien in der kindlichen Lebenswelt konstruktiv auseinandersetzen und selbst das notwendige Wissen erwerben, um auch Kindern die erforderlichen Kompetenzen vermitteln zu können. Nur so kann der Einsatz von Medien in den unterschiedlichen Bildungsbereichen die sinnvolle Ergänzung einer qualifizierten Arbeit, in diesem Fall der Tageseinrichtungen für Kinder, sein.

Da viele berufserfahrene Erzieherinnen und Erzieher während ihrer Ausbildung keine medienpädagogischen Kenntnisse erwerben konnten, kommt Fortbildungsmöglichkeiten eine zentraler Stellenwert zu. In der vom Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes NRW und der Landesanstalt für Medien NRW geförderten Fortbildungsinitiative »Medienerziehung in Kindergarten und Hort« wurden zwischen 1999 und 2004 fast 300 sozialpädagogische Fachkräfte aus Nordrhein-Westfalen an verschiedenen Orten des Landes medienerzieherisch fortgebildet. Sie konnten sich über kindliche Medienwelten und neue medienpädagogische Konzepte informieren sowie unter Anleitung eigene medienpädagogische Projekte in ihren Einrichtungen umsetzen und haben so Anregungen für die Zusammenarbeit mit Eltern erhalten.

Anhand vieler Praxisbeispiele, Methoden und Tipps zu den Bereichen Computer, Video, Foto und Audioarbeit aus dieser Fortbildung will die vorliegende Broschüre aufzeigen, wie gute Medienarbeit in Kindertageseinrichtungen aussehen kann und von welchen Kriterien sie bestimmt wird. Und natürlich und vor allen Dingen will sie Modelle liefern, die möglichst viele Erzieherinnen und Erzieher zum Nachmachen und vielleicht zum Weiterdenken anregen.

Der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) in Bielefeld ist für die Betreuung der Fortbildung zu danken. Die Rückmeldungen von der »Basis« zeigen, dass nicht nur für die fachlich fundierte Verzahnung von Theorie und Praxis, sondern vor allem stets für eine offene Atmosphäre gesorgt war, die den Teilnehmerinnen und Teilnehmern den Zugang zum Thema »Medienerziehung« als einem heute unabdingbaren Baustein in der erzieherischen Praxis erleichtert haben.

Zu danken haben wir auch den Beiratsmitgliedern, die die Fortbildung mit vielfältigen Anregungen und Hinweisen begleitet haben: Prof. Dr. Ben Bachmair, Prof. Dr. Horst Dichanz, Dr. Norbert Neuß, Hans-Gerd Schmidt, Dagmar Schulze-Oben, Waltraut Sieber-da Costa Gomez, Stephanie und Jörg Walther sowie Peter Wenzel.

Ute Schäfer
Ministerin für Schule, Jugend
und Kinder des Landes NRW

Dr. Norbert Schneider
Direktor der Landesanstalt für
Medien Nordrhein-Westfalen

„Denkzettel“ und Dankeschön

Ein Denkzettel? Warum ein Denkzettel? Weil ein Denkzettel erinnert und ermahnt zugleich und das ist nötig! Denn: Medienerziehung muss, konzeptionell begründet, alltäglicher Bestandteil pädagogischen Miteinanders in der KiTa sein – oder sie sollte es zumindest möglichst bald werden. Medienerziehung wird aber leider vielerorts immer noch nicht realisiert und so liegen große Flächen einfach brach, bleiben Potenziale ungenutzt. Dieser Zustand ist mehr als nur unzeitgemäß, bedenken wir, dass wir in einer Zeit leben, in der wir – Kinder und Erwachsene – fast täglich ein stundenlanges, sehr vielfältig ausgeprägtes Bündnis mit Medien eingehen. Also am besten heute noch einen eigenen kleinen Denkzettel anfertigen und gut lesbar aufhängen, z.B. mit folgender Aufschrift *„Medienerziehung heute anfangen!“*
Lieber heute als morgen, denn das „Brachland“ kann hervorragend von Kindern und PädagogInnen beackert werden. Die Medieninhalte und -techniken, egal ob ein Bilderbuch, eine Fernsehsendung, die Videokamera, der Kassettenrekorder, der Fotoapparat oder der Computer, sind kulturelle Werkzeuge der Kommunikation, der Aktion, der Kreativität, des alltäglichen Lebens, diese gilt es zu nutzen und zu verstehen. Die Medienpädagogik bietet uns Raum, um darüber nach zu denken, wie wir das Mensch-Medien-Bündnis gestalten möchten. Denn dem Agreement mit dem TV-Programm, den Benutzeroberflächen, den Superstars, den Mangas und der schönen bunten Medienwelt gilt es mit Kritik und Phantasie zu begegnen. Und? *Denkst Du noch – oder tust Du schon?*

Genug gemahnt, nun wird gedankt!
In den letzten drei Jahren haben sich fast 300 ErzieherInnen aus allen Regionen NRWs von Aachen bis Minden, von Kleve über Gummersbach bis nach Paderborn und von Köln über Bielefeld bis nach Düsseldorf daran gemacht und Medienerziehung im Kindergarten und Hort realisiert. Sie haben sich auf die medienpädagogische Arbeit eingelassen und innerhalb dieser Fortbildung zum Teil Pionierarbeit geleistet. Ihnen gilt der größte Dank für die vielen netten Stunden, die tollen Ergebnisse und manche Horizonterweiterung, die sie uns und anderen immer wieder ermöglicht haben. Sie haben neue Wege beschritten, manches Mal beherzt, manchmal zögernd, mal offen und engagiert, mal eher skeptisch und zurückhaltend. Sie waren dabei, haben sich eingelassen und ernten heute die Früchte, die aus der medienpädagogischen Saat gewachsen sind.

Großer Dank gebührt auch den vielen helfenden Menschen, die wir leider nicht immer persönlich kennen lernen konnten: Mütter und Väter, Bildstellenleiter, große Geschwister, Töchter und Söhne, KommunalpolitikerInnen und Fotoladenbesitzer. Sie haben mit ihrem Enthusiasmus und Wissen mit ehrenamtlichem Feuereifer Projekte vor Ort unterstützt und damit wesentlich zum Gelingen der Projektarbeit in den Kindertagesstätten beigetragen. Besonderer Dank auch den vielen anderen KooperationspartnerInnen, den Bürgermedien, Medienzentren und Bibliotheken vor Ort für ihre oftmals umfangreiche, unerlässliche und unterstützende Hilfe, sei es durch Know-How, Technikausleihe oder der zur Verfügung gestellten Räumlichkeiten.

Ein großer Dank geht selbstverständlich an die Beiratsmitglieder, die durch kritisches Nachfragen und anregende Diskussionen dazu beigetragen haben, dass wir unsere Arbeit immer wieder neu überdacht und verbessert haben. Und ganz besonders danken wir auch den Kolleginnen und Kollegen in der GMK-Geschäftsstelle. Sie standen uns jederzeit zur Seite und unterstützen das Projekt auf allen Ebenen tatkräftig, außerordentlich kompetent und motivierend.

Und zum guten Schluss – ein ganz großer Dank an die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, das Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit und das Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes Nordrhein-Westfalen, die durch die Initiierung des Projekts eine fruchtbare Basis geschaffen hat, auf der gedeihen konnte, was im Folgenden zu lesen ist.

Wir wünschen allen viel Freude und Gewinn mit dem Lesestoff!

Susanne Roboom und Sabine Eder

■ Sabine Eder/Susanne Roboom

Medienerziehung in der Kita

„Dass ich in meinem Alter noch selbst 'ran muss an den Computer, das hätte ich mir in meinen kühnsten Träumen nicht vorgestellt, aber so ist das nun mal, sonst bleibst du außen vor!" (Erzieherin, 52 Jahre)

▸ Kinder und Medienwelten

„Wir haben zu Hause einen Computer. Am liebsten male ich am Computer, da gibt's so ein Programm, da gibt's Pinsel und da kann man mit malen. Wenn man auf die Bombe klickt, dann ist alles weg!" (Rebecca, 6 Jahre)

Die Veränderungen der Gesellschaft durch Medien, Multimedia und Internet machen die Dringlichkeit der Vermittlung von Wissen über Medien und ihre Inhalte, aber auch die Notwendigkeit der Aneignung von Kompetenz im Umgang damit deutlich. Dies betrifft gerade auch Kinder, die sich in diesen Medienwelten zurechtfinden müssen und zwar so, dass sie diese sinnvoll in ihr eigenes Leben einzubinden vermögen.

Medien bereiten Wissen auf, bieten Spaß und Unterhaltung, zeigen Menschliches und Unmenschliches. Medien schaffen Wirklichkeiten und sie sind gleichzeitig Teil der Wirklichkeit, ihre Auswirkungen und Inhalte müssen von den Kindern entschlüsselt und eingeordnet werden, kein leichtes Unterfangen, nicht einmal für uns Erwachsene.

Von frühestem Lebensalter an durchdringen Medien die kindliche Lebenswelt und werden zum selbstverständlichen Bestandteil ihres Alltags. Es sind nicht mehr nur die Grimmschen Märchen oder etwa Pippi Langstrumpf und Peter Pan, die die Kinderherzen als Hörspiel, Buch oder Kinofilm erobern. Inzwischen gibt es „Fernsehen-Non-Stop", die Teletubbies sind gerade mal drei Jahre alt und doch gehören sie schon zum alten Eisen. Digimon ist out und Yu-Gi-Oh ist in, mal sehen wie lange das währt. Die Fluktuation auf dem Angebotsmarkt der BildschirmheldInnen ist hoch. Breitgefächert die Palette, auf der die Kinder ihre HeldInnen darüber hinaus bewundern können: im Computerspiel, auf dem mobilen Gameboy, als Sammelkarte, im Internet oder auf dem Zeitschriftenmarkt. Es gibt vermehrt spezielle Angebote für die Jüngeren und die glitzernde Werbewelt, die Kinder mit ausgeklügelten Marketingstrategien gezielt als Konsumentengruppe anspricht, umrahmt das vielfältige Angebot.

Dieser Trend wird sich aller Voraussicht nach fortsetzen, sodass ihre Zukunft noch viel stärker durch die neuen Medien geprägt sein wird als wir es uns heute vorstellen können.

▸ Medienkompetenz

„Da Kinder schon sehr früh mit Medien zusammen kommen und sie nutzen, kann die Vermittlung von Medienkompetenz nicht früh genug beginnen." (Aufenanger 2001, S.10)

Die für eine Orientierung in dieser modernen Medienwelt notwendige Kompetenz nennen wir Bezug nehmend auf Baacke Medienkompetenz[1] und meinen damit eine umfassende Kompetenz in der Nutzung und im aktiven Gebrauch von Medien, die folgende Dimensionen einschließt:

- Medienkritik – analytisch, reflexiv und ethisch
- Medienkunde – informativ und instrumentell
- Mediennutzung – rezeptiv und interaktiv
- Mediengestaltung – innovativ und kreativ

Die pädagogische Vision ist ein medienkompetentes Kind, das sich vergnüglich und interessiert in den medialen Kosmos begibt und zwar mit einer gesunden Portion Kritik, um GestalterIn des eigenen Lebens – die Medien eingeschlossen – zu sein und zu bleiben.

Damit diese Vision umgesetzt wird, muss medienpädagogisch begründete Vorschulerziehung angeboten werden. Kinder kommen durchaus mit medialen Inhalten in Berührung, die ihrem Alter nicht angemessen sind und sie verstören und beängstigen. Hier müssen frühzeitig Verarbeitungs- und Orientierungshilfen angeboten werden. Je früher die Kinder lernen, sich in den Medienwelten zurecht zu finden und mit ihnen umzugehen, desto größer ist die Chance, dass sie von ihnen nicht überwältigt werden. Das heißt aber auch, dass Eltern und PädagogInnen sich ihrer Verantwortung bewusst sein müssen und auf die Medienerlebnisse der Kinder reagieren können. Sie benötigen pädagogisches Know-How, um den Kindern den sinnvollen Umgang mit Medien vermitteln zu können.

Können Eltern und PädagogInnen das, oder ist es da nicht sinnvoller, wenn schärfere Gesetze den Zugang der Kinder zu Medien regulieren?

1) Zum Medienkompetenzbegriff vgl. z.B.: Baacke, D.: Kommunikation und Kompetenz. München 1973; Baacke, D./Kornblum, S./Lauffer, J./Mikos, L./Thiele, G. (Hg.): Handbuch Medien: Medienkompetenz – Modelle und Projekte. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1999; Schell, F./Stolzenburg, E./Theunert, H. (Hg.): Medienkompetenz: Grundlagen und pädagogisches Handeln. München 1999; Pöttinger, I.: Lernziel Medienkompetenz. Theroretische Grundlagen und praktische Evaluation anhand eines Hörspiels. München 1997.

▸ Jugendmedienschutz und Wissenskluft

„Gewalt ist, wenn einer einem Bilder zeigt, die man nicht sehen will!“ (Sebastian, 10 Jahre)

„Das war irgendwie schrecklich,…die waren alle versteinert, weil das Monster, dieser Baselisk, die angesehen hat, ohh, da habe ich mir die Augen zugehalten. Und dann dachte ich erst, die Katze ist tot, die hing da an der Wand, das war schrecklich…da hatte ich Angst, das sah schrecklich aus…Später wurde sie gerettet, auch Hermine war wieder lebendig, da war ich so froh drüber!“ (Charlotte, 9 Jahre, Film „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“, freigegeben ab 6 Jahre).

Erfahrungen zeigen, dass der gesetzliche Jugendmedienschutz Grenzen hat, wenn es darum geht, Kinder vor für sie ungeeigneten medialen Inhalten zu „schützen“. Die aktuelle Forschung macht deutlich, dass die Medienrezeption und damit auch die Medienwirkung individuell sehr unterschiedlich ist und daher auch scheinbar harmlose Medieninhalte für manche Kinder problematisch sein können. Diese Rezeptionsunterschiede kann ein gesetzlicher Jugendschutz nicht erfassen.

Auch bei neuen Netzmedien wie dem Internet kann der gesetzliche Jugendmedienschutz kaum Einfluss ausüben, da durch die globale Struktur der Netze jeder Versuch eines jugendschützerischen „Eingriffs“ sehr leicht umgangen werden kann.

Das bedeutet auf gar keinen Fall, dass auf diese traditionelle Form des Jugendschutzes verzichtet werden kann, es bedeutet vielmehr, dass der erzieherische Jugendmedienschutz neben dem gesetzlichen Schutz als eine sinnvolle, präventive Ergänzung verstanden und gefördert werden muss. Altersbeschränkungen und Filtersoftware alleine reichen nicht aus, um Kinder vor „schlechten“ Inhalten zu „schützen“. Vielmehr müssen Kinder und Erziehungsberechtigte unterstützt werden, um eigene Medienkompetenzen zu erweitern und sich zu stärken. Dann gilt die aktive Formel „Was machen wir mit den Medien?“ und nicht die unmündige Klage „Was machen die Medien mit uns?“

Wir müssen und können lernen, Medienbotschaften zu verstehen, hinter die Kulissen zu gucken und Aussagen kritisch zu hinterfragen. Und wir müssen lernen, aus dem vielfältigen medialen Angebot auszuwählen und unsere Möglichkeiten, Kritik zu üben und mitzugestalten, kennen und nutzen lernen. Durch pädagogische Veranstaltungen, z.B. in Form von medienpraktischen Projekten, medienpädagogischen Fortbildungen oder Informationsveranstaltungen für Eltern, die auf den Aufbau von Medienkompetenzen abzielen, kann eine präventive Jugendschutzarbeit geleistet werden, kann gelernt werden, mit Medien angemessen umzugehen, damit es eben nicht heißt: „Was machen die Medien mit uns?“.

Ein weiterer Aspekt, warum eine Vermittlung von Medienkompetenz als dringliche Aufgabe angesehen werden muss, bezieht sich auf die Verhinderung der Ausweitung bestehender Wissensklüfte. Die Wissenskluft-hypothese geht davon aus, dass die Chancen von Kindern, Erfahrungen mit den Medien zu sammeln, durchaus unterschiedlich sind. Das liegt u.a. daran, dass manche Familien über eine vollständige Medienausstattung verfügen und auch in der Lage sind, diese sinnvoll zu nutzen, während andere Familien z.B. weder einen Computer noch einen Internetanschluss besitzen und nur das Fernsehen zur Informationsbeschaffung oder gar „nur“ zur Unterhaltung nutzen (können).

Den unterschiedlichen Zugangschancen folgen zudem oftmals auch unterschiedliche Wahrnehmungs- und Verarbeitungsweisen medialer Inhalte. So geht man davon aus, dass Familien, die mehrere Medien nutzen, diese auch aktiver und kritischer nutzen. Die anderen Familien schließen sich selbst und ihre Kinder von den neuen Kommunikationsmöglichkeiten und der Medienvielfalt aus bzw. werden davon ausgeschlossen, sei es aus finanziellen Gründen oder weil sie den sinnvollen Umgang mit den Medien nicht an ihre Kinder vermitteln können.

So entsteht eine Kluft zwischen denen, die eher „gut“ und denen die eher „schlecht“ mit Medien und ihren Medienbotschaften umgehen können. Man spricht davon, dass sich diese Kluft tendenziell vergrößert, sofern Familien bzw. Kinder nicht die Chancen erhalten, anderweitig Zugang zu finden und den Umgang zu erlernen. Gerade im Bereich der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien ist es dringend erforderlich, die Medienkompetenz aller zu fördern. Der Vergrößerung der Wissenskluft kann bereits im Vorschulbereich entgegnet werden.

▸ Medienkompetenz im Vorschulbereich

Marvin „fliegt“ auf seinem Harry-Potter-Besen durch den Kindergartenflur, Jana erzählt begeistert von ihrem letzten Kinobesuch, Ann-Sophie ist wütend, weil sie ihren Gameboy bei der Erzieherin abgeben musste und Karim und Jonas tauschen in zähen Verhandlungen ihre Yu-Gi-Oh-Sammelkarten.

So oder ähnlich kann es in jedem Kindergarten an jedem Tag der Woche aussehen. Medien hinterlassen ihre Spuren bzw. dringen in Form von Medienerlebnissen oder technischen Apparaten in den Kindergartenalltag ein. Oftmals sind ErzieherInnen unsicher, wissen nicht, wie sie mit diesen Medienspuren umgehen sollen. So versuchen sie beispielsweise, Kinder vor den vermeintlich negativen Einflüssen der Medien zu bewahren und ihnen wenigstens im Kindergarten eine „medienfreie“ Schutzzone zu bieten. Doch wir können Kinder kaum vor den Einflüssen der Medien bewahren, wir können aber ihr Selbstbewusstsein stärken und ihre Medienkompetenzen fördern.

Den Medienwelten der Kinder muss ich mich als ErzieherIn stellen, denn diese Welten gehören mit zur Vorstellungswelt der Kinder, einem Ausgangspunkt pädagogischer Bemühungen. Die kindliche Erfahrungswelt wird inzwischen fast immer von den Medien mitstrukturiert und „gefüllt". Diese Erfahrungen, die Kinder mit den medialen Inhalten machen, beziehen sie in ihr Weltverständnis und in ihre Wirklichkeitskonstruktion mit ein. Kinder sind den Medien zwar nicht „ausgeliefert", da sie aktiv handelnd sind, dennoch bedürfen sie der medienpädagogischen Unterstützung.

Das bedeutet, dass sich auch ErzieherInnen mit dem Medieneinfluss und den kindlichen Medienwelten konstruktiv auseinandersetzen und zu MultiplikatorInnen dieser Medienkompetenzvermittlung werden müssen. Sie sind es, die im täglichen Kontakt mit den Kindern und den Eltern stehen, deren spezifische Lebenskontexte, Interessen und Gewohnheiten kennen und somit die besten Anknüpfungspunkte zu den Kindern und Eltern haben.

ErzieherInnen müssen in diese Welten bestimmt auch mal eingreifen, und sicher kommt man um das ein oder andere Verbot nicht herum, wie es im ganz normalen Kindergartenalltag auch der Fall ist, aber Ignoranz und Verbote dürfen nicht zur Leitlinie des Miteinanders werden. Vielmehr sollten ErzieherInnen die Kinder in ihren (Medien)Äußerungen beobachten und ihnen Verarbeitungshilfen anbieten. Gespräche, Austausch, Rollenspiele können Kinder dazu ermutigen, sich mitzuteilen und in Interaktion zu treten. Das mag nicht immer leicht sein, zumal dann, wenn die medialen Erscheinungen und die dazugehörenden kindlichen Äußerungen den Erwachsenen – weil meist unbekannt – oftmals fremd und abstoßend erscheinen. Diese Unwissenheit über Kindermedienwelten und die Nutzung derselben durch Kinder führt oftmals dazu, dass vorschnell „problematische" medienbezogene Spiele und Figuren im Kindergarten verboten werden. Bei Fernsehfiguren wie den „Pokémon" oder „Sailor Moon" reagieren viele ErzieherInnen ablehnend. Hat dann ein Kind eine solche Medienfigur mitgebracht oder spielt gerade eine Fernsehszene nach, wird dieses Verhalten missbilligt. Leider wird dadurch weder das kindliche Bedürfnis nach spielerischer Verarbeitung ernst genommen noch die Chance genutzt, offen und interessiert mit den Kindern über ihre Medienerlebnisse zu sprechen. Dabei bietet sich hier eine Fülle von Anknüpfungspunkten, um thematisch weiter zu arbeiten, z.B. zum Thema Freundschaft, Kämpfen, Vertragen, Schönsein etc.

Der Kindergarten sollte ein wichtiger Ort für eine spielerische Bearbeitung und Begleitung der kindlichen Medienerfahrungen sein. Gerade in der KiTa bietet es sich an, eigenständige medienpädagogische Bereiche oder Angebote zu integrieren, Mediengespräche zu führen, medienbezogene Spiele anzuleiten, eine Kindergartenzeitung, eine Hörspiel- oder Videogruppe anzubieten, um aktuelle Themen wie z.B. MedienheldInnen, Freundschaften, Ängste der Kinder zu bearbeiten.

Die Diskussion darüber, ob Kindergärten zu medienfreien Zonen erklärt werden sollen, sollte also endlich beendet werden. Die Medienentwicklung ist unübersehbar und unaufhaltsam, und daher muss sich auch der Kindergarten der gesellschaftlich dringlichen Aufgabe, nämlich der Förderung der kindlichen Medienkompetenz, widmen. Wenn Kindergärten und Horte Stätten sein sollen, in denen Kinder modellhaft die Welt erproben, dann gehört die Auseinandersetzung mit Medien zwingend dazu, denn sie sind neben der Familie und dem Kindergarten zu einer prägenden Sozialisationsinstanz geworden.

Manche ErzieherInnen sind jedoch hinsichtlich der Einschätzung von Medienwirkungszusammenhängen und möglichen pädagogischen Reaktions- und Handlungsweisen vielfach überfordert und neigen daher oftmals zu eher ablehnenden, skeptischen Haltungen. Und weil gerade die Einstellung pädagogisch Tätiger von zentraler Bedeutung für die Art und Weise ihres Umgangs mit den Medienerfahrungen von Kindern ist, muss eine medienpädagogische Fortbildung insbesondere an den Einstellungen der ErzieherInnen zu den Medien ansetzen. Dass pädagogische Ziele gerade durch und mit Medien attraktiv und spannend umgesetzt werden können, muss in das Bewusstsein aller ErzieherInnen gelangen. Dann kann medienpädagogische Arbeit im Spannungsfeld zwischen Eltern, BerufspädagogInnen, Kindern und Fachleuten stattfinden. Nur wenn die verantwortlichen Bezugspersonen der Kinder in einen gemeinsamen medienpädagogischen Diskurs eintauchen, kann eine sinnvolle, aufeinander aufbauende Medienerziehung fruchten.

▸ Medienerziehung in der Kita – ein medienpädagogisches Fortbildungsangebot für ErzieherInnen in Nordrhein-Westfalen

„Nur wenn wir Medienerziehung als eine Aufgabe verstehen, die schon mit kleinen Kindern durchgeführt werden kann, bereiten wir sie auf eine Zukunft vor, die in allen Lebensbereichen durch Medien geprägt sein wird" (Aufenanger 2001, S.10)

„Unter dem Druck aktueller bildungspolitischer Debatten im Anschluss an die PISA-Studie oder die DELPHI-Befragung wird der Bildungsauftrag des Kindergartens neu diskutiert..." (Boller 2002, S. 5), wobei auch die Vermittlung von Medienkompetenz an Bedeutung gewinnt. Aber nicht nur die Debatte um „richtige und wichtige" Bildungsinhalte, sondern auch die Qualifizierung des Fachpersonals in Kindertagesstätten ist ein Schlüsselthema in der Diskussion, denn um sich im Erziehungs- und Bildungsprozess den wandelnden Herausforderungen des Medienzeitalters stellen zu können, benötigen ErzieherInnen auch medienpädagogische Kompetenzen.

Kinder wachsen heute selbstverständlich mit einem riesigen, sich stetig vergrößernden Medienangebot auf. Pädagogische Fachkräfte stehen vor neuen Anforderungen in der Erziehung und Bildung. Sie suchen Orientierungshilfen im Umgang mit der Medienvielfalt und Unterstützung in der Förderung kindlicher Medienkompetenzen. Denn mit Medien umgehen zu können, ihre Möglichkeiten, Grenzen und Gefahren zu erkennen, ist eine wichtige Schlüsselqualifikation in der heutigen Informationsgesellschaft und gehört zu einer umfassenden Persönlichkeitsentwicklung.

Durch den Beschluss der Jugendministerkonferenz von 1996 soll daher Medienpädagogik als Pflichtfach in der ErzieherInnenausbildung verankert werden. Anders als in vielen anderen Bundesländern ist diese Forderung in Nordrhein-Westfalen bereits realisiert worden. Medienerziehung wird als eigenständiges Fach in den Lehrplänen der Fachschulen für Sozialpädagogik angeboten. Zwar erfolgt die Umsetzung der Inhalte im Unterricht oftmals noch unstrukturiert, und es werden wenige Anregungen für die spätere medienerzieherische Arbeit im Kindergarten gegeben (vgl. Six u.a.: Medienerziehung im Kindergarten. Opladen 1998), aber ein erster Schritt ist getan.

Bereits berufstätige ErzieherInnen erkennen inzwischen den Bedarf und die Notwendigkeit für eine Medienerziehung. Das Interesse, selbst medienerzieherisch tätig zu werden, steigt zunehmend, doch fehlt es ihnen häufig an nötigem medienpädagogischen Grundlagenwissen sowie auch an aktuellem technischen Know-How, um Projekte realisieren zu können, da sie im Rahmen ihrer Ausbildung keine medienpädagogischen Kenntnisse vermittelt bekommen haben. Aus diesem Grund ist es sinnvoll und notwendig, berufsbegleitend medienpädagogische Qualifizierungsangebote und aufbauende Fortbildungen bereitzustellen.

An dieser Stelle setzt das Fortbildungsmodell zur Medienerziehung in Kindergarten und Hort an. Es will ErzieherInnen über die kindlichen Medienwelten informieren, Konzepte der praktischen Medienarbeit vermitteln und Möglichkeiten der medienpädagogischen Zusammenarbeit mit Eltern aufzeigen.

Initiiert wurde das Fortbildungsmodell vom nordrheinwestfälischen Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit und von der Landesanstalt für Medien in Nordrhein-Westfalen. Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK), der deutsche Fachverband für MedienpädagogInnen, führte von 1999 bis 2001 sowie erneut seit 2002 an verschiedenen Orten in NRW medienpädagogische Fortbildungen durch.

Um schnellstmöglich medienpädagogische Inhalte in die praktische Arbeit der Kindertagesstätten zu integrieren, wurde eine intensive, komprimierte und anwendungsbezogene Fortbildung für ErzieherInnen entwickelt und angeboten. Hierbei stand der Blickwechsel e.V., Verein für Medien- und Kulturpädagogik, beratend und ausführend zur Seite. An verschiedenen Orten in NRW – zunächst in Bielefeld, Gummersbach, Düsseldorf, Köln und Münster – wurden medienpädagogische Fortbildungen für ErzieherInnen durchgeführt. Insgesamt konnten seit 1999 fast 300 ErzieherInnen aus ganz Nordrhein-Westfalen medienpädagogisch geschult werden.

Der Fortbildungsverlauf und -aufbau

Auftaktveranstaltung

Durch eine einmalige, zentrale Auftaktveranstaltung am 15. November 1999 im Medienzentrum Düsseldorf wurden den Spitzenverbänden, den Trägern der Tageseinrichtungen für Kinder sowie interessierten ErzieherInnen die bildungspolitischen und medienpädagogischen Zielsetzungen des Fortbildungsmodells vorgestellt.

Durch die Struktur der Veranstaltung wurde ein persönlicher Kontakt zu den potenziellen TeilnehmerInnen hergestellt und Raum für individuelle Fragen geschaffen.

• Seminarinhalte und -aufbau

• Einstiegsseminar

Im Rahmen des ersten Seminars wurde medienpädagogisches Grundlagenwissen handlungsorientiert vermittelt. Die TeilnehmerInnen lernten medienerzieherische Leitvorstellungen kennen und erhielten handhabbare Möglichkeiten für die Umsetzung in den Arbeitsalltag. Schwerpunktthemen des Seminars waren u.a.:

- Bedeutung von Medien in der Lebenswelt von Kindern
- Notwendigkeit der Vermittlung von Medienkompetenz (Förderung des präventiven, erzieherischen Jugendschutzes, Überwindung der Wissenskluft)
- Konzepte der Medienerziehung und ihre Umsetzungsmöglichkeiten
- Konzepte der Elternberatung für Kindertageseinrichtungen (Zielsetzungen, Vorgehensweise, Umsetzungsmöglichkeiten)
- Überblick über Möglichkeiten und Zielsetzungen der medienpraktischen Arbeit in Kindertageseinrichtungen.

Das Einstiegsseminar bediente sich vielfältiger didaktischer Methoden, um medienpädagogische Inhalte adressatInnenorientiert und anschaulich zu vermitteln. Dies geschah in Form von Kurzreferaten, die durch aktuelle und beispielhafte Filmausschnitte u.ä. illustriert wurden. Die Inhalte wurden in Kleingruppen, Einzelarbeit, Rollenspielen und Plenumsdiskussionen vertieft und diskutiert. Das theoretische Wissen wurde mit Hilfe biografischer und handlungsorientierter Ansätze vermittelt, da Transferleistungen so am ehesten möglich sind.

• Wochenseminar

Während des fünftägigen Wochenseminars wurden intensiv praktische Methodenbausteine zur Umsetzung medienpädagogischer Ziele erprobt. Der Schwerpunkt lag auf der Medienpraxis, d.h. auf der eigenständigen Medienproduktion und -gestaltung. Dies soll als Grundlage für einen sicheren Gebrauch der ausgewählten Medien in der täglichen Arbeit mit Kindern dienen und es ermöglichen, die erworbenen Kenntnisse möglichst auch als MultiplikatorIn an andere ErzieherInnen nicht nur in der eigenen Einrichtung weiterzugeben.
Zur Auswahl standen folgende Praxisforen:

- Videoarbeit (analog und digital)
- Fotoarbeit (chemisch und digital)
- Audioarbeit/Hörmedien (analog und digital)
- Computerarbeit

Die Wochenseminare wurden von der Projektleitung und ausgewählten MedienpädagogInnen bzw. Co-ReferentInnen, die sich mit dem Praxisbereich besonders gut auskennen, durchgeführt. Während des Seminars wurden die erprobten Praxismodule immer wieder theoretisch reflektiert und daraufhin überprüft, wie sie sich in die alltägliche Arbeit im Kindergarten integrieren lassen.

Abschließend entwickelten die TeilnehmerInnen unter Berücksichtigung der institutionellen und lokalen Rahmenbedingungen und der Themen bzw. Interessen der Kinder einen Entwurf für ein medienpraktisches Projekt, welches nach Abschluss des Wochenseminars in der eigenen Einrichtung durchgeführt wurde. In diese Planung sollte, wenn möglich, auch die Nutzung der gegebenen lokalen Infrastruktur wie z.B. Kreisbildstellen, Medienzentren, Offene Kanäle einbezogen werden.

• Praxisphase

Während der Praxisphase setzten die teilnehmenden ErzieherInnen das zuvor entwickelte Medienprojekt in der eigenen Institution um. Bei der Realisation dieser Projekte erhielten sie pädagogische Betreuung und Beratung durch die Projektleitung. Zusätzlich entstanden regionale Arbeitsgruppen, in denen die TeilnehmerInnen sich austauschten und die Praxiserfahrungen gemeinsam reflektierten.

• Abschlussseminar

Während des zweitägigen Abschlussseminars wurden die Projekte, die die ErzieherInnen durchgeführt hatten, ausgewertet, Lernprozesse evaluiert und weiterführende Perspektiven reflektiert. Hier fand zudem eine Gesamtreflexion über das Fortbildungsmodell statt.

Die in der Praxisphase entstandenen Arbeitsgruppen dienen als Ansatzpunkt für eine zukünftige regionale Vernetzung der ‚Arbeit vor Ort'. Zu wünschen wäre, dass diese Arbeitsgruppen über die Fortbildung hinaus bestehen bleiben, um sich bei zukünftigen medienpraktischen Projekten zu unterstützen und sich auch weiterhin mit medienerzieherischen Fragestellungen zu beschäftigen.

Die TeilnehmerInnen erhielten eine Teilnahmebescheinigung, die die erbrachten Leistungen dokumentiert und würdigt.

Abschlussveranstaltung

Nach Durchführung des gesamten Fortbildungsmodells wurden die Ergebnisse auf einer öffentlichen Abschlussveranstaltung am 12. November 2001 in Dortmund präsentiert. Gemeinsam mit VertreterInnen aus den Spitzen- und Trägerverbänden, Fachleuten, ErzieherInnen, PolitikerInnen, MedienvertreterInnen etc. wurde über Rahmenbedingungen diskutiert, die eine kontinuierliche medienpädagogische Fortbildung von ErzieherInnen in Zukunft sicherstellen können. Hier wurde gleichzeitig auch der Startschuss gegeben für einen zweiten Fortbildungsdurchlauf, in dem Einrichtungen aus dem ländlichen Raum und aus sozialen Brennpunkten, mit einem hohen Migrant-Innenanteil oder integrativ arbeitende Institutionen bevorzugt zur Teilnahme motiviert wurden. Die Eröffnungsreden von Cornelia Prüfer-Storcks, Staatssekretärin des Ministeriums für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit des Landes Nordrhein-Westfalen, und Dr. Jürgen Brautmeier, Stellvertretender Direktor der Landesanstalt für Medien in NRW können unter www.kita-nrw.de abgerufen werden.

▸ Anfangs war ich ja doch sehr skeptisch…!

"... aber ich merke, ich kann mich dem nicht mehr verschließen, Medien sind überall. Außerdem wurde mir erstmal klargemacht, was Kinder eigentlich so toll finden an Filmen und wie wichtig Helden sind. Das wusste ich vorher gar nicht. Ich gucke doch nicht freiwillig Pokémon ... na ja, jetzt vielleicht ja doch?"

Das Besondere an diesem Fortbildungsmodell ist die Verknüpfung von theoretischem und praktischem medienpädagogischen Wissen mit der alltäglichen Arbeitspraxis von ErzieherInnen bzw. der spezifischen Situation in der Kindertagesstätte. Durch Projektbeispiele wird anschaulich dargestellt, welche vielfältigen und kreativen Möglichkeiten die pädagogische Medienarbeit mit Kindern bietet.

Zum einen wird aufgezeigt, wie pädagogische Ziele gerade durch und mit Medien attraktiv und spannend umgesetzt werden können. Zum anderen ermöglicht die selbstständige Entwicklung und Durchführung eines medienpädagogischen Projekts innerhalb des Fortbildungsmodells, das Gelernte anzuwenden. *„Ich hätte nie gedacht, dass ich mal mit den Hortis einen Werbespot drehe. Also, die wollten das ja immer, aber ich hatte doch keine Ahnung von der Technik ... und die waren ja so begeistert ...!"* (weitere Aussagen von ErzieherInnen sind auf dem Internetportal zur Fortbildung unter www.kita-nrw.de zu finden).

Noch während des Fortbildungsverlaufs haben die TeilnehmerInnen auch die Möglichkeit, gemeinsam mit anderen ErzieherInnen und den MedienpädagogInnen die Projekterfahrungen zu reflektieren.

Die dadurch gewährte Verzahnung von Informationsvermittlung, alltags- und lebensweltorientierter Analyse kindlicher Mediennutzung sowie praktischer Medienerziehung hat unter anderem den Vorteil, dass Transferprobleme in das Fortbildungskonzept selbst miteinbezogen bzw. Hindernisse für eine tragfähige Medienpädagogik im Kindergarten sofort erkannt werden können.

Literatur

- Aufenanger, Stefan/Six, Ulrike (Hg.): Handbuch Medien: Medienerziehung früh beginnen. Themen, Forschungsergebnisse und Anregungen für die Medienbildung von Kindern. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2001
- Boller, Sebastian: Medienpädagogische Fortbildung im Vorschulbereich – Möglichkeiten und Grenzen eines Modellprojekts. Unveröffenlichte Diplomarbeit, Bielefeld 2002
- Six, Ulrike/Frey, Christoph/Gimmler, Roland: Medienerziehung im Kindergarten. Theoretische Grundlagen und empirische Befunde, Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Rundfunk, Nordrhein-Westfalen, Band 28. Opladen 1998

▸ Einige Tipps zur Projektplanung und -durchführung

Im den folgenden Kapiteln sollen einige Projekte der TeilnehmerInnen sowie Methodenbausteine zur medienpraktischen Arbeit mit Kindern vorgestellt werden, von denen wir hoffen, dass sie zum Nachmachen animieren. Am Ende dieses Bandes finden Sie ergänzend einige Literatur- und Surftipps sowie hilfreiche Adressen zum Thema Medienerziehung in Kindergarten und Hort.

Hier jedoch zunächst einige Tipps zur Projektplanung und -durchführung.

• *Rahmenbedingungen klären*
Vor Projektbeginn sollte der zeitliche Umfang abgegrenzt werden, welche Gruppengröße und -struktur geplant ist und welcher Betreuungsschlüssel dafür zur Verfügung steht. Auch gilt es zu klären, welche Räumlichkeiten genutzt werden können und welche Technik vorhanden ist bzw. beschafft werden kann.

• *Teamzusammenarbeit*
Das gesamte Team sollte über den geplanten Ablauf und die Inhalte informiert sein. So können sie sich auf mögliche Umstellungen im Tagesablauf vorbereiten und wenn möglich mit einbezogen oder um Unterstützung gebeten werden.

• *Zusammenarbeit mit Eltern*
Gute Information steigert das Interesse und die Hilfsbereitschaft z.B. bei der Unterstützung des Projektes oder einzelner Aktionen oder der Materialausleihe und -beschaffung.

Unbedingt immer eine Einverständniserklärung von den Eltern unterschreiben lassen, dass die Kinder am Projekt teilnehmen dürfen und dass die erstellten Ergebnisse (Fotos, Video, Webpages o.ä.) genutzt, gezeigt, veröffentlicht werden dürfen.

• *Technische Geräte*
Die Technik sollte rechtzeitig organisiert und vor der jeweiligen Aktion ausprobiert werden (ggf. Unterstützung „anfordern"!), sonst stehen womöglich die Kinder erwartungsvoll daneben, warten, dass es los geht und nichts passiert.

• *Zeitplanung*
Die Aktionsblöcke sollten nicht zu lang angesetzt und genügend Pausen eingeplant werden, um die Kinder nicht zu überfordern.
Auch sollte immer der Prozess mit im Auge behalten werden und nicht nur das Ergebnis/das Produkt. Schnell läuft man Gefahr, sich zuviel vorzunehmen, die Interessen der Kinder aus den Augen zu verlieren oder unter Zeitdruck und/oder Perfektionszwang zu geraten.

• *Reflexion*
Austausch und gegenseitiges Feedback zwischen den TeamerInnen am Ende eines jeden Projekttages über die Methoden, Inhalte, Arbeitsabläufe etc. ermöglichen eine kritische Reflexion und helfen, Erlebnisse zu verarbeiten und Beobachtungen auszutauschen. Vier Augen sehen mehr als zwei!

• *Dokumentation und Öffentlichkeitsarbeit*
Wenn möglich sollte die Presse oder auch das Radio informiert werden, die haben möglicherweise Interesse an der Projektarbeit, und so kann vielleicht die gewünschte Öffentlichkeit für das eigene Anliegen (wir brauchen noch Computer etc.) geschaffen werden.

Fotos, Kurzberichte, Gedächtnisprotokolle, Videos, Aussagen der Kinder etc. erstellen und sammeln, denn so kann das Projekt auch anderen präsentiert werden, z.B. den Eltern, dem Team oder einer Fachzeitschrift. Und außerdem fördert schriftliches Fixieren die eigene Auseinandersetzung mit Zielen, Methoden und der eigenen Arbeit:
• Was lief gut, was nicht?
• Was würde ich das nächste Mal wieder bzw. nicht mehr so machen?
• Leitfragen zur Dokumentation: Wer? Wann? Wo? Was? Wie? Warum?
• Besonderheiten, Probleme, Tipps, Fazit, Ausblick notieren.

Seite 26 – 89

Praxisbeispiele COMPUTER

■ Ludger Ranft
Heilpädagische Kindertagesstätte „Lebensbaum“

Spielplatz Computer in der Kita Lebensbaum

▸ Institutioneller Rahmen

Die heilpädagogische Kindertagesstätte „Lebensbaum“ in Bedburg-Hau besteht seit November 1997. Träger ist die *Lebenshilfe gGmbH – Leben und Wohnen in Kleve,* die außer unserer Einrichtung noch drei weitere Kindertagesstätten unterhält. In unserer Kindertagesstätte werden insgesamt 73 Kinder im Alter von 3 Jahren bis hin zur Einschulung gefördert und betreut.

Unsere Gruppen und unsere personelle Besetzung

Unser Team der Kindertagesstätte „Lebensbaum“ setzt sich aus 13 MitarbeiterInnen zusammen. Die Leitung (Dipl. Heilpädagoge) ist freigestellt. Wir haben folgende vier altersgemischte Gruppen mit unterschiedlichen Betreuungsformen.

Die „Sternen- und die Sonnengruppe“ als Regelgruppen mit je 25 Kindern. Die Regelgruppen werden betreut von je 2 Erzieherinnen (Gruppenleitung und Ergänzungskraft).

Die „Regenbogengruppe“ als heilpädagogische Gruppe für 8 Kinder mit besonderem Förderbedarf (Entwicklungsverzögerung/Behinderung). Die heilpädagogische Gruppe wird betreut von 2 Erzieherinnen (Gruppenleitung und Ergänzungskraft), 1 Erzieherin als Verfügungskraft, 1 Erzieherin im Anerkennungsjahr.

Die „Wolkengruppe“ als integrative Tagesstättengruppe mit 15 Kindern, darunter 5 Kinder mit besonderem Förderbedarf. Die Integrative Gruppe wird betreut von 2 Erzieherinnen pro Gruppe (Gruppenleitung und Ergänzungskraft), 1 Erzieherin im Anerkennungsjahr, 1 Sprachtherapeutin.

Zentrales Anliegen unserer Arbeit ist die Integration: Alle Kinder in unserer Kindertagesstätte sollen ungeachtet ihrer Herkunft, Hautfarbe oder Religion, und gleich, ob sie nichtbehindert oder behindert sind, miteinander leben, spielen, lernen, Entdeckungen machen sowie Spaß und Freude haben.

Daher bemühen wir uns, den Kindergartenalltag so zu gestalten, dass Kinder mit ihren Verschiedenheiten aufeinander zugehen, miteinander umgehen, voneinander lernen und ihren Neigungen und Fähigkeiten entsprechend allseitige Förderung erfahren.

▸ Vorüberlegungen

Das Projekt „Spielplatz Computer“ wurde im Rahmen der vom Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit und der Landesanstalt für Rundfunk (heute Landesanstalt für Medien) NRW unterstützten Fortbildungsinitiative „Medienerziehung im Kindergarten“ in unserer Einrichtung durchgeführt.

Medienerziehung gewinnt in der Elementarpädagogik zunehmend an Bedeutung. Ihr Ziel ist die Förderung der Medienkompetenz, womit der kritische und produktive Umgang mit Medien gemeint ist.

Neben den klassischen Medien wie Bücher, Radio, Fernsehen etc. ist das relativ junge Medium „Computer“ für viele Kinder ebenfalls schon ein selbstverständlicher Bestandteil ihrer Alltags- und Erfahrungswelt geworden.

Immer mehr Kindergärten greifen diese Entwicklung auf und überprüfen im Rahmen unterschiedlicher Projekte, inwieweit der Computer als ergänzendes und die kindliche Entwicklung bereicherndes Spiel- und Lernangebot genutzt werden kann. Die bisher gemachten Erfahrungen sind überaus positiv.

Mit unserem Projekt „Spielplatz Computer“ wollen wir eigene Erfahrungen bezüglich eines sinnvollen und verantwortungsvollen Einsatzes des Computers im Kinderarten machen.

Es geht uns im Einzelnen um folgende Fragen:

- Wie nutzen unsere Kinder im Kindergarten den Computer?
- Welche Spiele bevorzugen sie?
- Spielen sie kooperativ und kommunikativ miteinander oder eher nebeneinander, und der PC ist der einzige „Interaktionspartner“?
- Sind Kinder ohne PC-Erfahrungen den Kindern, die zuhause den Computer selbstverständlich nutzen, unterlegen? Und wenn ja, in welcher Zeit holen diese den Rückstand auf?
- Spielen Jungen und Mädchen unterschiedlich? Auch unterschiedlich gern?
- Sind Kinder auch für weitere Nutzungsmöglichkeiten des Computers zu gewinnen?
- Wird der Gruppenalltag durch den Spielplatz in der Gruppe beeinflusst oder sogar gestört?

• Wie stehen die Eltern zur Nutzung der virtuellen Welten im Kindergarten?
Letztlich geht es uns auch darum, uns eine Meinung darüber zu bilden, welche Bedeutung der PC für die pädagogische Arbeit im Kindergarten hat.

In Anlehnung an unsere Fragen formulieren wir für die konkrete Arbeit folgende Ziele:
Unser Projekt soll den Kindern die Möglichkeit bieten:
- den Computer zuallererst als Spielgegenstand zu nutzen. Spiel, gemeint im ursprünglichen Sinne und nicht als spielerisch verkleidetes Lernen
- das Spielen mit den virtuellen Welten als ein soziales Miteinander im Sinne eines gemeinsamen Spielerlebnisses zu erfahren
- den sachgerechten Umgang mit dem Medium Computer und seinen Peripheriegeräten zu erlernen, aber nur insoweit, wie es für ein möglichst selbstständiges Spielen nötig ist und der PC keinen Schaden nehmen kann
- die konstruktiven und kreativen Nutzungsmöglichkeiten des Computers zu entdecken und mit ihnen zu experimentieren.

Eltern sollen von Anfang an in unser Projekt einbezogen werden, um gemeinsam mit ihren Kindern dieses Medium entdecken und Freude am Spielen entwickeln zu können. Ebenfalls sollen sie sich ein Urteil bilden können über die Nutzungsmöglichkeiten des Computers in unserer Einrichtung.

▸ Projektrahmen

Das Projekt „Spielplatz Computer“ startete am 6. Februar 2001 und endete offiziell am 1. April 2001.
Die wesentlichen Schwerpunkte dieses Projektes:
Die Beteiligung und Information der Eltern
- Einleitender Elternabend am 6. Februar 2001
- Elternspielnachmittage ca. einmal wöchentlich im Februar
- Väter-Kind-Spielnachmittag am Samstag, den 17. März 2001

Der eigentliche „Spielplatz Computer“
- vormittags zwischen 9:30 und 11:00 Uhr, nachmittags je nach Situation und Bedarf
- Kleingruppenangebote mit Vorschulkindern: ab dem 22. Februar 2001 einmal wöchentlich für ca. eine Stunde
- Besprechung und Auswertung des Projektes

Die materielle Ausstattung

Anlässlich der Fortbildungsinitiative „Medienerziehung“ stellt unser Träger, die Lebenshilfe gGmbH, erhebliche finanzielle Mittel für die Anschaffung von Medien zur Verfügung.

Mittlerweile besitzt jede Kindertagesstätte der Lebenshilfe gGmbH eine Multimedia-Station mit 19-Zoll-Bildschirm, Farbdrucker und einem Flachbettscanner einschließlich entsprechender Software.

Während unseres Projekts haben wir sogar zwei voll ausgestattete Computerstationen nutzen können, da wir uns in dieser Zeit eine Multimedia-Station aus einer anderen Einrichtung der Lebenshilfe ausleihen konnten.

Einführung in das Projekt

Eingeführt wird das Projekt zunächst innerhalb einer Teamsitzung Ende Januar. In dieser Teamsitzung stecken wir neben den Fragestellungen und Zielen auch den organisatorischen Rahmen ab. Den eigentlichen Einstieg bildet dann der Elternabend, der unter dem Schwerpunkt „Beteiligung der Eltern“ (s. S. 36) näher beschrieben wird.

▸ Projektverlauf

Organisation

Zu Beginn des Projekts legen wir im Team die Grundzüge des Ablaufes einschließlich der notwendigen Regeln fest. Es sollen alle Kinder der Einrichtung in den Genuss der beiden Computer kommen. Wir beginnen mit den beiden Regelgruppen, nach drei Wochen sollen die Computer in die Tagesstättengruppen wechseln.

Als Standorte wählen wir relativ geschützte und unauffällige Plätze innerhalb der jeweiligen Gruppenräume und stellen dort die Computer auf einfache Kindertische, an denen vier bis fünf Kinder Platz haben.

Die Laufzeit der Computer am Vormittag beschränken wir grundsätzlich auf die Zeit von 90 Minuten. Die Spielzeit an der Maus beträgt 10 bis 15 Minuten.

Gemeinsam Spielen am Computer

Um Rangeleien um die Computerplätze gerade in der Anfangsphase zu vermeiden, haben wir „Computerplaketten“ gebastelt, die sich die Kinder, die an der Reihe sind, umhängen und nach dem Spiel weiterreichen.

Ferner besteht die Regel, dass nur in Anwesenheit einer Erzieherin die Geräte an- und ausgestellt oder CDs gewechselt werden.

Von Anfang an sind alle Gruppenkräfte einschließlich der Praktikantinnen für die Betreuung des Computertisches zuständig.
Für den Einstieg wählen wir Spielprogramme aus der Reihe „living books“, die wir vor allem für jüngere und unerfahrene Kinder für sehr geeignet halten.

Der Computer im Gruppenalltag

Die Verlaufsbeschreibung gibt die Beobachtungen wieder, die wir während des Projektes in den jeweiligen Gruppen gemacht haben. Anhand eines Beobachtungsrasters (siehe nächste Seite) haben wir unsere Beobachtungen gegen Ende des Projektes systematisch zusammengetragen und ausgewertet.

Wie erwartet, lösen die Computer in den ersten Tagen bei den meisten Kindern große Begeisterung aus.

So befindet sich hinter den „aktiven“ Kindern am Computertisch meist eine große Traube von zuschauenden Kindern, die gebannt das Geschehen auf dem Monitor verfolgen. In dieser Zeit geraten die anderen Spielaktivitäten oft in den Hintergrund.

Trotz der Begeisterung – die dazu führt, dass die Zeit schnell vergessen wird – lernen die Kinder, die Regeln einzuhalten. In zwei Gruppen wird die Spielzeit an der Maus mittels einer Eieruhr eingeteilt.

Anfangs haben alle Kinder ihre Freude an den einfachen Spielen. Die jüngeren Kinder sind von der „Interaktivität“ dieses Mediums fasziniert: „*Ich klicke und auf dem Bildschirm passiert etwas Lustiges!*“ und üben sich so im Umgang mit der Maus.

Spielplatz Computer
Beobachtungsraster

Wie viele Kinder spielen in der Regel gleichzeitig am PC ?
Gibt es ein gemeinsames Spielen (Austausch / Tipps/ Hilfestellung etc) ?
Wie ist die Verteilung von Jungen und Mädchen ?
Wie ist die Altersverteilung der Kinder ?
Gibt es deutliche Unterschiede zwischen erfahrenen und unerfahrenen Kindern ?
Welche Programme gefallen den Kindern besonders gut ?
Wie verändert der Spielplatz Computer den Kindergartenalltag (Fixierung auf den PC oder nicht, Spiel- und Lernverhalten, Erzählen)
Sonstige Beobachtungen

Überraschend schnell sind alle Kinder, auch viele der behinderten Kinder in der heilpädagogischen Gruppe, mit der Maus vertraut.

Auf Verlangen der Kinder werden so recht bald die einfachen „Living Books“ von etwas anspruchsvolleren Spielen wie „Max und das Schlossgespenst“ oder „Zilly, die Zauberin“ abgelöst. Dabei stellt sich heraus, dass die Programme mit reinem Spielcharakter wie z.B. „Max“ den lernorientierten wie „Löwenzahn“ in der Gunst der Kinder weitaus überlegen sind.

Nach einer Woche legt sich die Begeisterung bei den meisten Kindern so weit, dass der Computer nicht mehr das Gruppengeschehen dominiert und weitestgehend ein Spielangebot unter den übrigen Spielangeboten wird, wohl aber immer noch eines mit einem außerordentlich hohen Aufforderungscharakter.

Diese positive Entwicklung trifft jedoch nicht auf alle Kinder zu: Einige Kinder sind so auf den Bildschirm fixiert, dass sie ohne Hilfestellung das Spiel nicht beenden oder zu einer anderen Beschäftigung finden können. *„Sie schauen auf den Bildschirm, als sei es Fernsehen!“*, lautet die Beschreibung einer Kollegin. Dabei handelt es sich um die Kinder, denen es ohnehin nicht leicht fällt, sich in der Gruppe zu orientieren, die wenig feste SpielpartnerInnen haben und die auch sonst nur schwer zu einem selbstständigen Spiel finden.

Bei der Nutzung des Computers haben wir keine geschlechtsspezifischen Unterschiede festgestellt. Mädchen und Jungen spielen gleichermaßen gern, die Spielgruppen am Computer waren oft gemischt. Gleiches gilt für die Altersverteilung.

Das Kind an der Maus hat stets die Spielführung und Entscheidungsgewalt. Von den anderen Kindern kommen Kommentare, Tipps und auch konkrete Unterstützung.

Über Erfolge wird sich gemeinsam gefreut, passiert etwas Lustiges, so wird gemeinsam gelacht. So findet beim Spiel immer Interaktion und Kommunikation unter den Kindern statt. Ältere Kinder helfen jüngeren, in der heilpädagogischen Gruppe helfen stärkere den schwächeren.

Max und das Schlossgespenst, ein Väter-Kind-Spielnachmittag

Den Höhepunkt des Projekts bildet ein Spielnachmittag an einem Samstag, zu dem wir die Väter mit ihren Töchtern und Söhnen eingeladen haben. An diesem Nachmittag haben wir sowohl ein Computerspiel gespielt, als auch das Computerspiel als reale Spielsituation durchgeführt.

Anlass für die Idee, ein Computerspiel in dieser Weise zu nutzen, war die Begeisterung der Kinder für das Computerspiel „Max und das Schlossgespenst“, das ich hier kurz beschreiben möchte:

Willy, das Schlossgespenst ist in einem Turmzimmer eingesperrt. Erst wenn es zwölf gelbe Socken verspeist und dadurch seinen Hunger gestillt hat, verfügt Willy wieder über genügend Gespensterkraft, um durch Wände und verschlossene Türen zu gelangen. Sein Freund Max will ihm helfen und begibt sich auf die abenteuerliche Suche nach den Socken in dem spukenden Schloss.

Gespenster und Spukschlösser sind für Kinder ein packendes Thema, und das Ziel des Spiels, einem Freund in Not zu helfen, ist ein sehr soziales. Darüber hinaus erfordert es Mut zum Abenteuer, schult den Orientierungssinn und das Gedächtnis, animiert dazu, Ideen zu entwickeln und verlangt ein wenig Geschick. Das Spiel eignet sich zudem hervorragend dazu, sich gemeinsam mit SpielpartnerInnen auf die Suche zu begeben und sich gegenseitig zu helfen, um das Ziel zu erreichen.

Somit ist „Max und das Schlossgespenst“ ein spannendes und unterhaltsames Spiel, das ohne Wettbewerb und Konkurrenz auskommt.

Aus diesem Grund erscheint uns dieses Computerspiel als besonders geeignet, es mit möglichst einfachen Mitteln zu einem real erfahrbaren und aktionsreichen Spielerlebnis zu erweitern:

Das Schlossgespenst Willy (bestehend aus einem großen Bettbezug mit einem als Kopf eingeschnürten Ball) ist an diesem Nachmittag zu Besuch bei uns im Kindergarten, und wie im Computer-Spiel ist es vor Hunger nicht in der Lage, durch Mauern und geschlossene Türen hindurch zu gelangen. Die Väter und ihre Kinder sind also aufgerufen, Willy zu helfen und für ihn 12 gelbe Socken zu suchen.

Zu dem Spielnachmittag haben sich 15 Väter mit ihren Kindern angemeldet. Zunächst beginnen wir mit dem Spiel am Computer. Uns stehen für diese Aktion drei Computer zur Verfügung, so dass wir die Teilnehmenden in drei Gruppen aufteilen können. Nach erfolgreicher Bewältigung des Computerspieles startet die Suche nach 12 gelben Socken im gesamten Kindergarten. Als alle Socken gefunden sind, ist zwar die Mahlzeit für Willy komplett, doch das Ziel immer noch nicht erreicht. Denn Willy befindet sich in einem verschlossenen Raum, und der Schlüssel ist an einem „geheimen“ Platz, den es zu finden gilt. Dazu steckt in jeder gelben Socke je ein Puzzleteil. Und aus den 12 Puzzleteilen ergibt sich ein Plan, in dem das Versteck des Schlüssels eingezeichnet ist. Als der Plan vollständig zusammengefügt ist, gelangen die Kinder mit ihren Vätern endlich zu Willy und heften ihm die 12 gelben Socken mittels Wäscheklammern an sein Gespenstergewand. Nachdem Willy nun mit vereinten Kräften aus

seiner misslichen Lage befreit worden ist, können sich auch die kleinen und großen Teilnehmenden mit Kuchen, Saft und Kaffee stärken und so den Nachmittag ausklingen lassen. Dieser Spielnachmittag fand bei Vätern und Kindern eine gleichermaßen gute Resonanz. Und wie beim virtuellen Vorbild standen das gemeinsame Suchen, Entdecken und Erleben und das Erfolgserlebnis im Mittelpunkt.

Computerangebote mit kleinen Gruppen

Diese Angebote führte ich in Kleingruppen mit höchstens vier Vorschulkindern durch.

Bei den Angeboten geht es mir darum, den Kindern die kreativen und konstruktiven Möglichkeiten des Computers aufzuzeigen. So variationsreich und interaktiv Spielprogramme auch sind, sie bestehen letztlich aus vorgefertigten Bildern, Filmszenen, Klängen und Geräuschen. Diese Kleingruppenangebote verfolgen deshalb das Ziel, den Kindern zu zeigen, dass der Computer ein Medium ist, mit dem sie auch gestalterisch und produktiv umgehen können.

Was macht der PC im Büro ?

Die Kinder nutzen ein Schreibprogramm, um ihre Namen in eine Liste zu schreiben. Außerdem hat jedes Kind die Zahl der anwesenden Kinder in seiner Gruppe mitgebracht. Diese Zahlen werden in eine Excel-Tabelle eingegeben. Dabei können die Kinder beobachten, wie der Computer die Zahlen automatisch addiert. Anschließend werden die entstandenen Dateien von den Kindern selbst gespeichert.

Der „Rummelcomputer“

Um den Kindern einen Einblick in das Innenleben eines Computers zu ermöglichen, habe ich von einem Computerhändler einen alten Computer besorgt. Dieser wurde zunächst von vier Kinder gänzlich auseinandergenommen. Dabei interessieren Funktion und Bedeutung der Einzelteile relativ wenig. Im Vordergrund steht der Spaß am Schrauben und Auseinandernehmen. Die

Kinder haben anschließend die Idee, aus den Einzelteilen einen neuen Computer zu bauen.

Mit Messer, Schere, Klebstoff und Farbe machen sie sich daran, aus einem Karton einen Monitor herzustellen, in den die Einzelteile nach Gutdünken eingesetzt werden samt einer Lichterkette zur Erhellung der ganzen Szenerie.

Den fertigen „Rummelcomputer“ stellen wir im Flur aus.

Die Frühlingswiese als gemeinsames Bilderbuch

Hierbei geht es darum, am Computer zu malen und zu gestalten: Die Grundlage dazu bildet das einfache Windows-Zubehör-Programm „Paint“. In der ersten Einheit sollen sich die Kinder mit den Malwerkzeugen und Farben des Programms vertraut machen.

In der zweiten Einheit können die Kinder frei malen und dabei die verschiedenen Werkzeuge nach Lust und Laune ausprobieren. Dann erstellen sie ein gemeinsames Bild. Das Thema „Frühlingswiese“ habe ich in Anlehnung an unser aktuelles Vorschulthema vorgegeben. Grundlage bildet ein horizontal unterteiltes Bild, unten grün (die Wiese), oben blau (der Himmel).

Nun machen sich die Kinder abwechselnd daran, die Wiese und den Himmel mit Blumen, einem Baum, Vögeln und einer Wolke zu füllen. Eine interessante Beobachtung ist, dass die Kinder für das gegenständliche Malen Malwerkzeuge wie Pinsel und Sprühdose bevorzugen. Wahrscheinlich entsprechen diese Werkzeuge den ihnen vertrauten „realen“ Malutensilien am

ehesten. Für das freie Malen zuvor haben sie die verschiedensten Formwerkzeuge eingesetzt. Es hat ihnen Spaß bereitet, Linien, Kreise und Rechtecke auf den Bildschirm zu ziehen und diese mit Farbe zu füllen.

Zwischendurch wird das Bild immer wieder neu abgespeichert. So entstehen eine Reihe von ähnlichen, aber immer komplexer werdenden Bildern. Werden diese Bilder in Form eines „virtuellen Diaprojektors“ gezeigt, also mit Hilfe eines Diashow-Programms, das Bestandteil einiger Bildbearbeitungsprogramme ist, dann kommt Dynamik ins Bild, man sieht es auf der Frühlingswiese „wachsen“. Anschließend scannen die Kinder Fotos ein, die sie eine Woche zuvor von sich gemacht haben, und kopieren diese in die „Frühlingswiese“.

Den Abschluss bildet in der letzten Einheit die Vertonung der Bilder mittels des Audiorecorders von Windows. Die Kinder sollen kurz beschreiben, was von Bild zu Bild dazugekommen ist. Dazu brauchen sie aber Hilfe, da sie sonst jedes Bild immer wieder in aller Ausführlichkeit neu beschrieben hätten.

Reflexion der Gruppenangebote

Es war für mich eine schöne Erfahrung, mit Kindern die Möglichkeiten des Computers außerhalb der Spielprogramme zu entdecken und konstruktiv zu nutzen. Zwei Kinder haben zwischendurch den Gefallen an der „Computerei" verloren, ansonsten waren sie, gleich ob Mädchen oder Jungen, stets motiviert, konzentriert und mit vielen Ideen bei der Sache.

Grenzen der Motivation und Ausdauer wurden immer dann erreicht, wenn die Aufgaben sehr technisch und komplex zu werden drohten und ich steuernd eingreifen musste.

Von Vorteil war es, dass für diese gezielten Angebote die Gruppen sehr klein waren und ein separater Raum genutzt werden konnte. Denn insbesondere das Malen am PC erforderte von den Kindern Ruhe, Zeit und Konzentration.

Rückblickend würde ich Kindern vor einer solch komplexen Gemeinschaftsaufgabe mehr Zeit und Gelegenheit geben, sich mit dem Malprogramm vertraut zu machen, damit sie anschließend die vielen Möglichkeiten des Programms vielfältiger nutzen können.

▸ Beteiligung der Eltern

Elternabend

Mit dem Elternabend wird das Projekt „Spielplatz Computer" am 6. Februar 2001 eingeleitet. Die Eltern sollen die Gelegenheit haben, ihre Meinungen über Chancen und Risiken der Nutzung dieses jungen Mediums im Kindergarten zu äußern.

Die Beteiligung an diesem Abend ist mit 21 Eltern, darunter viele Väter, erfreulich hoch.

Es zeigt sich schnell, dass die große Mehrheit der Eltern sowohl über eigene Erfahrungen mit dem PC verfügt als auch dem Einsatz des Computers im Kindergarten gegenüber sehr positiv eingestellt ist.

Nach einer kurzen Schilderung des geplanten Projektes haben die Eltern Gelegenheit zu Fragen und kritischen Anmerkungen. Einige wenige Eltern äußern deutlich eine skeptische Haltung: Der Kindergarten solle eher dem Spiel, der Naturerfahrung und dem Miteinander vorbehalten bleiben.

Allen Eltern ist es wichtig, dass die Nutzung des Computers nicht unkontrolliert verläuft, die Software sorgfältig ausgewählt wird (Gewaltaspekt), und dass bei der Nutzung auf „Chancengleichheit" von erfahrenen und nicht erfahrenen Kindern geachtet wird.

Zum Abschluss des Abends können die Eltern unterschiedliche Software ausprobieren. Manche Software wurde dabei als „langsam" und spannungsarm kritisiert. Mich hat die Entgegnung einer Mutter beeindruckt, dass eben diese Langsamkeit und die vielen Wiederholungen jüngeren Kindern sehr entgegenkommen.

Insgesamt haben wir den Eindruck, dass der Elternabend aufgrund der regen Beteiligung, der vielen Fragen und Anmerkungen auf eine gute Resonanz gestoßen ist. Und sicherlich hat nicht zuletzt die Möglichkeit, Software zu testen, dazu beigetragen, die Skepsis einiger Eltern zu reduzieren, merkten sie doch beim Spielen, dass viele Spiele durchaus Aufmerksamkeit, Kommunikation und aktives Tun fördern.

Eltern-Spiel-Nachmittage

Kurz nach Projektbeginn laden wir zu vier Eltern-Spiel-Nachmittagen ein. Damit wollen wir den Eltern Gelegenheit geben, gemeinsam mit ihren Kindern die „virtuellen Welten" des Computers zu entdecken, zu spielen und Spaß zu haben. Zudem können sie beobachten, wie ihre Kinder im Kindergarten mit dem Medium Computer umgehen.

Aus praktischen Erwägungen haben wir die Teilnehmerzahl auf 5 Eltern-Kind-Paare pro Spielnachmittag begrenzt.

Diese gemeinsamen Spielnachmittage werden gut genutzt, aufgrund der Nachmittagszeit vornehmlich von Müttern. Die Teilnehmerinnen sind von den ansprechenden und kindgerechten Spielprogrammen angetan.

Elternbefragung

Um in Erfahrung zu bringen, wie die Eltern das Projekt abschließend beurteilen, werden in der letzten Projektwoche Fragebögen an die Eltern ausgegeben (siehe nächste Seite). Die Ergebnisse flossen in unsere Projektreflexion ein.

„Spielplatz Computer"
Elternfragebogen

Vorname Ihres Kindes: _____ Alter Ihres Kindes: _____

Zu Ihrem Kind

Hat Ihr Kind vom Computer im Kindergarten erzählt? Wenn ja, was?

Von welchen Lern- und Spielprogrammen hat Ihr Kind erzählt?

Zum Thema „Kinder und Computer"

Was ist Ihre Meinung haben Sie zum Thema „Kinder und Computer"?

Haben Sie einen Computer im Hause und haben die Kinder Zugang zum Computer?

Was halten Sie davon, wenn Kinder im Kindergarten „computern"?

Sollte der Kindergarten/Kinderhort einen Computer haben?

Sonstige Anmerkungen

▸ Reflexion des Projektes

Reaktionen der Eltern

Zunächst möchte ich das Ergebnis der Elternbefragung zusammenfassen: Die Einstellung der Eltern entspricht zum Abschluss des Projektes ungefähr dem Meinungsbild, das wir beim Elternabend gewinnen konnten, nämlich verhalten positiv.

Da der Computer schon selbstverständlich zur Alltagswelt der Kinder gehört, wird das „unbefangene und spielerische Heranführen" an dieses Medium im Kindergarten durchweg begrüßt.

Fast alle Rückmeldungen erwähnen, dass Grenzen im Sinne eines festgelegten zeitlichen Rahmens in Verbindung mit guten und lehrreichen Programmen notwendig sind.

In einer Rückmeldung aber wird der Einsatz des Computers im Kindergarten klar abgelehnt und dies mit der Befürchtung des Verlustes an gemeinsamer Aktivität begründet. Es gebe für Vierjährige sinnvollere Beschäftigungen.

Auf eine erfreulich gute Resonanz sind die gemeinsamen Eltern-Kind-Spielnachmittage gestoßen.

Reaktionen und Reflexion des Teams

Das Projekt „Spielplatz Computer" ist im Team insgesamt sehr positiv aufgenommen worden. Den meisten Mitarbeiterinnen hat es Spaß gemacht, gemeinsam mit den Kindern am PC zu spielen und dessen Möglichkeiten zu entdecken.

Der Computer hat die Kinder begeistert, ohne die anderen Spiel- und Erlebnisbereiche allzu sehr in den Hintergrund zu drängen. Wie im Kapitel „Projektverlauf" schon beschrieben, hat es einige Ausnahmen gegeben: Nämlich die Kinder, die sich vom Geschehen am Bildschirm auf Dauer haben vereinnahmen lassen. Für sie wäre unserer Meinung nach der langfristige Einsatz des Computers in der Gruppe problematisch.

Kommunikation und Interaktion in Form gegenseitiger Hilfestellung und auch gemeinsamer Freude über erzielte Erfolge waren unter den Kindern die Regel, selbst wenn jeweils nur ein Kind die Spielführung hatte.

Trotz der überwiegend positiven Erfahrungen besteht mehrheitlich die Überzeugung, dass der Computer im Gruppenalltag letztlich nicht ganz ohne Auswirkung auf das Verhalten der Kinder bleibt, allein schon durch die zusätzlichen visuellen und akustischen Reize. Daher können wir es uns nicht vorstellen, auf Dauer angelegte Multimediastationen in den Gruppenräumen einzurichten.

Inwieweit multimediale Angebote Lernen und Entwicklung von jungen Kindern in besonderer Weise fördern, vermögen wir nicht genau zu beurteilen. Aufgrund unserer Beobachtungen halten wir es für wahrscheinlich, dass visuelle Wahrnehmungsleistungen wie auch Auge-Hand-Koordination und Konzentration verstärkt angesprochen werden.

Die kreativen und konstruktiven Möglichkeiten des Computers lassen sich umso besser nutzen, je älter die Kinder sind.

Zum Punkt Chancengleichheit als Argument für den Einsatz des Computers im Kindergarten wurde folgendes bemerkt: Die Kenntnisse und Fertigkeiten unerfahrener Kinder haben sich in kürzester Zeit denen erfahrener Kinder so angeglichen, dass keine Unterschiede mehr festzustellen waren. Deshalb bezweifeln wir die Auffassung, dass Kinder ohne oder mit geringen PC-Vorerfahrungen in der Schule auf Dauer benachteiligt sind.

Meine Reflexion

Die Ziele unseres Projektes „Spielplatz Computer" im Lebensbaum sind meiner Einschätzung nach erreicht worden. Die Kinder haben das Angebot rege genutzt, die Eltern waren interessiert und aktiv beteiligt, und wir selbst haben wichtige Erfahrungen sammeln können. Viele Fragen zum Einsatz multimedialer Landschaften im Kindergarten sind zumindest vorläufig beantwortet worden.

Als mein persönliches Fazit möchte ich daher zusammenfassen: Auch wenn das Medium Computer keine unbedingt notwendige Voraussetzung für eine zeitgemäße pädagogische Arbeit im Elementarbereich darstellt, begrüße ich genauso wie meine Kolleginnen die Nutzung der „multimedialen Landschaften"als bereicherndes Spiel- und Lernangebot im Kindergarten, dann aber als ein zusätzliches Angebot außerhalb des Gruppengeschehens.

▸ Hinweise und Tipps

Wie in der Projektbeschreibung schon erwähnt, sind die meisten Kinder schon zu Hause an Computerspiele gewöhnt. Um einen Einblick in die häuslichen „virtuellen Welten" zu erhalten und zu erfahren, welche Spiele die Kinder spontan bevorzugen, fände ich es sinnvoll, einen Spielnachmittag anzubieten, zu dem die Kinder ihr Lieblingsspiel mitbringen können.

Wenn Kinder am PC gemalt haben, kann man die Bilder natürlich ausdrucken und aushängen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, die Bilder auf dem Computermonitor mittels eines Diashow-Programms der Öffentlichkeit vorzuführen. Auf diese Weise haben wir gegen Ende des Projektes der „Öffentlichkeit" die digitalen Produkte unserer Kleingruppe präsentiert.

Wenn der Computer im Kindergarten von Gruppe zu Gruppe wechseln sollte, war das immer mit sehr viel Aufwand verbunden. Deshalb kamen wir auf die Idee, an einen „normalen" Kindergartentisch Rollen zu montieren und die gesamte Anlage fest zu installieren. So lässt sich die „virtuelle Welt" bequem von einem Einsatzort zum nächsten fahren.

Um die oft für die Kinderspiele völlig unnötig hohen Drehzahlen des CD-ROM-Laufwerkes herunterzufahren, was den PC leiser macht und die Lebensdauer des Laufwerkes verlängert, gibt es das Programm „CD-Bremse", das unter folgender Adresse heruntergeladen werden kann:
http://home.t-online.de/home/Joern.Fiebelkorn/
Einer aktuellen Studie zufolge (vgl.: Computermäuse sind für Kinder ungesund. In: „Kindergarten & Hort", Bonn, Ausgabe 24/2001) sollen Computermäuse auf Dauer Kinderhänden schaden. Unter folgenden Adressen lassen sich Computermäuse beziehen, die etwas kleiner und somit der Größe von Kinderhänden besser angepasst sind:
http://www.lobotronic.com/de/index_sch.html
http://www.berchetmedia.com

Verwendete Computer-Spiele

- Max und das Schlossgespenst (Tivola)
- Zilly, die Zauberin (Tivola)
- Harry und das Geisterhaus (living books)
- Oma und ich (living books)
- Die Schildkröte und der Hase (living books)
- Das Zauberhaus (Cornelsen)
- Oscar, der Ballonfahrer (Tivola)
- Oscar taucht unter (Tivola)
- Meine Welt (Lego)

Literaturtipps

- „Computer im Kindergarten" von Hans-Jürgen Palme, Don Bosco Verlag, München 1999
- Fachzeitschrift „Entdeckungskiste", Ausgaben 1 bis 3, Kindergartenfachverlag, St. Ingbert 2001

■ Heike Hartung

Eine neue Spielecke entsteht: Der Spielplatz Computer wird eröffnet!

▸ Institutioneller Rahmen

15 Kinder im Alter von 4 Monaten bis 6 Jahren werden in dieser Kölner Tagesstätte betreut.

Das Team besteht aus einer Erzieherin, einem Erzieher und 2 weiblichen Ergänzungskräften sowie einer Hauswirtschaftskraft. Bei der Kindertagesstätte handelt es sich um eine Elterninitiative, die als Verein geführt wird und von den Eltern verwaltet wird, d.h. die Elternschaft wählt auf den Jahreshauptversammlungen einige Eltern zum Vorstand, und diese Personen kümmern sich ehrenamtlich um die Finanzen (Zuschüsse von Stadt und Land, Elternbeiträge), Personalangelegenheiten und sonstige Dinge des Kindergartenbetriebes.

Die Eltern sind insofern nicht nur Eltern der Einrichtung, sondern auch gleichzeitig ArbeitgeberInnen. Somit ist eine konstruktive Zusammenarbeit von Team, Kindern und Eltern sehr wichtig. Auf den monatlichen Elternabenden werden gemeinsam von Team und Eltern das Konzept der Einrichtung, die pädagogische Arbeit, Termine, Projekte und besondere Aktivitäten diskutiert, reflektiert und geplant. Selbstverständlich werden dabei die Wünsche und Fähigkeiten der Kinder berücksichtigt.

▸ Warum eine Computerecke im Kindergarten?

Wie bei jedem Angebot im Kindergarten versuche ich auch durch die „Computerecke" möglichst viele Fähigkeiten der Kinder zu fördern bzw. anzuregen. Für mich stellt dies keinen Widerspruch dar und ist bei der Arbeit am und mit dem Computer hervorragend möglich. So müssen sich die Kinder zum Beispiel viele Dinge merken, um den Computer bedienen zu können und um die Spiele zu verstehen und zu bewältigen. Auch werden Kommunikation und Sozialverhalten sehr gefördert, denn die Kinder müssen sich eigene Regeln überlegen und sich mit Mausbedienung und beim Spielen abwechseln.

Das Einrichten einer Computerecke im Gruppenraum „entzaubert" das Arbeitsmaterial der Erwachsenen. Ich denke, der Computer sollte für die Kinder ein normaler und alltäglicher Gebrauchsgegenstand im Kindergarten sein, wie etwa die anderen Spiel- und Bastelsachen auch. Ich möchte die Kinder darin unterstützen, sich in den multimedialen Welten orientieren zu können und sie fit machen im Umgang mit Medien. Dabei lernen wir miteinander und voneinander.

Und natürlich möchte ich den Kindern neue und zeitgemäße Anregungen und Spielideen anbieten. In diesem Zusammenhang ist es mir wichtig, den Kindern spielerisch Kompetenzen im Umgang mit dem Computer zu vermitteln. Es soll kein Computerkurs werden, bei dem am Ende das Erlernte abgefragt wird. Spiel und Spaß stehen für uns klar im Vordergrund!

Ich habe mir vorgenommen, gemeinsam mit den Kindern und dem Team auf Entdeckungsreise am Computer zu gehen. Ich werde mit ihnen gemeinsam Maus, Tastatur und Bildschirm kennenlernen und sie dann ausprobieren lassen, welche Möglichkeiten ein Computer bietet.

Es wird keine genauen oder festgesetzten Zeiten geben, wann der Computer am Tag genutzt werden kann, und es gibt auch keine bestimmte Kindergruppe, die ihn nutzen darf.

Mit Team und Eltern ist eine 4–6-wöchige Testphase der neuen Spielecke abgesprochen, dann wird entschieden, ob die Spielecke Computer bleiben wird oder nicht.

Die Arbeit mit dem Computer wird nicht das Hauptangebot des Tages darstellen, sondern ist eine Ergänzung von Stuhlkreis, Freispiel und sonstigen Angeboten. Ferner werden die geplanten Aktivitäten am Computer in unser aktuelles Thema „Halloween" mit einbezogen.

Die Kinder haben auch weiterhin ihren ganz normalen Kindergartenalltag, und wie auch bei anderen Kindergartenprojekten (Frühlingserwachen, andere Länder etc.) wird auch weiterhin gemalt, gebastelt, vorgelesen und es werden Lieder gelernt (z.B.: Kling Glöckchen in der Geisterversion).

▸ Das Projekt im Überblick

1. Woche

- Eröffnung der Computerecke an Halloween (31.10.2000) mit dem Livingbook „Harry und das Geisterhaus“: Vorlesen, Spielen, Klicken…
- An den folgenden 4 Tagen wird die Benutzung von Computerbildschirm, CD-Laufwerk, Tastatur und Maus erklärt und ausprobiert *(„Guck mal, so kannst du den Pfeil bewegen und da musst du dann klicken.“)*

2. Woche

- „Schreiben“ am Computer
  „Findest du die Buchstaben von deinem Namen hier?“
- Und immer wieder werden gerne die bekannten und beliebten Spiele gespielt, und zwar „Harry im Geisterhaus“, das „Janosch Paket“ und „Henrys Geburtstag“.

3. Woche

- Die Kinder bringen ihre Spiele von zu Hause mit. Sie zeigen und erklären, und wir spielen gemeinsam…
- Zum Abschluss malen die Kinder „ganz real“ mit Buntstiften und Papier, was ihnen beim „Computern“ am besten gefallen hat.

▸ Vorbereitung und Materialbeschaffung

Beim Abholen bzw. Bringen der Kinder nutze ich die Gelegenheit und berichte den Eltern über meine tolle Fortbildung. Darüber hinaus informiere ich die Eltern im Elternbrief über unser geplantes Computerprojekt und kann einige von ihnen dazu motivieren, sich um Computer und Zubehör zu kümmern und alles zu installieren.

Nun steht der Eröffnung der neuen Spielecke nichts mehr im Weg. Für unsere neue Spielecke haben wir nun einen älteren Apple Macintosh-Computer und Zubehör zur Verfügung (Dank an die Eltern, die alles besorgt und geprüft haben!). Dazu benötigen wir natürlich auch noch einige Computerspiele, die ich nun kurz vorstellen möchte:

„Harry und das Geisterhaus“, The Learning Company
Ein interaktives Zeichentrickbilderbuch für Kinder ab 3 Jahre.
Das Spiel kam bei allen Kindern gut an, weil es so viele witzige Kleinigkeiten für jede Altersgruppe enthält.

„Das Janosch-Paket“ (4 CDs), United Soft Media Verlag (Junior)
Interaktive Bücher mit vielen unterschiedlichen Spielangeboten (Mal- und Schreibprogramm, Musikseiten, Puzzle, Gegenstände suchen bzw. ordnen etc.)

Hier kann zwischen Spielen und einer Geschichte gewählt werden, wobei man durch Anklicken bestimmter Dinge auf den Bilderbuchseiten auch zu den Spielen gelangen kann. „Ich mach Dich gesund, sagte der Bär“ war das Lieblingsspiel aus dem Janosch- Paket, besonders für die kleineren Kinder, sie mochten vor allem die „Gesund-werde-Lieder“ sehr gerne. Die größeren Kinder fanden die Malprogramme ganz toll, bei denen man, wenn ein Drucker zur Verfügung steht, auch etwas ausdrucken kann. Durch die unterschiedlichen Spielvarianten ist es gut für den Kindergarten geeignet.

„Henrys Geburtstag“, systhema
Interaktives Bilderbuch, unterschiedliche Spiel- und Rätselangebote rund um das Geburtstagsfest von Schwein Henry.
Den kleineren Kinder gefällt das Geburtstagslied sehr, sie wollten eigentlich nur das hören, für die größeren Kindern war das Spiel zu langweilig.

„Oskar, der Ballonfahrer, taucht unter“, Tivola Verlag
Geschichten und Spiele rund um das Thema Wasser. Die Kinder haben dabei als Spielende und als Zuschauende viel Spaß, es erfordert aber auch Geduld und Erfahrung mit der Computermaus. Sehr beliebt war das „Fischpuzzle“, bei dem die richtigen Gräten zusammengesetzt werden müssen.
Gut für Umweltthemen geeignet, ähnlich wie auch die anderen Oskarspiele.

▸ Die PC-Spielecke – Informationen für das Team und für die Eltern

Der genaue Ablauf des Computerprojektes wird von mir geplant und dann mit dem Team auf den wöchentlichen Sitzungen besprochen. Die Eltern werden durch einen gezielten Elterninfobrief (Elterninfobriefe werden mehrmals im Jahr verteilt) ausführlich über den geplanten Ablauf des Projektes informiert.

Meine ArbeitskollegInnen haben bisher wenig bis keine eigenen Computererfahrungen, sie sind jedoch schnell bereit, mit mir und den Kindern das Abenteuer „Spielplatz Computer“ zu beginnen. Im Gespräch mit den KollegInnen betone ich stets, dass die Arbeit mit dem Computer weder die Sandkiste noch den Stuhlkreis oder Spaziergänge ersetzen, sondern unser Angebot ergänzen soll und wird. So kann ich die Ängste der MitarbeiterInnen und der Eltern, z.B. dass der Computer den ganzen Tag läuft und die Kinder nichts

anderes mehr machen wollen oder dass der Computer die andere Kindergartenarbeit behindert, schnell abbauen.

Ergänzend zu den Informationen auf den Teamsitzungen erhält das Team Infomaterial und Fachliteratur. Die Eltern werden im Sonderelternbrief zum Projekt informiert und erhalten damit auch den Fragebogen (s. unten) und können die Fachliteratur (siehe Literatur) und das Informationsmaterial einsehen und gebenfalls Fragen stellen. Damit kann ich die kritischen und zweifelnden Fragen aufgreifen und beantworten. Im Verlauf des Projektes ist auch ein Elternabend geplant.

▸ Projektverlauf

Erste Projektwoche

Seit einigen Jahren wird in der Einrichtung am 31.10. Halloween gefeiert. Dazu verkleiden und schminken sich die Kinder, und die Räumlichkeiten werden entsprechend geschmückt.

In diesem Jahr wird erstmals auch der Computer an Halloween eine Rolle spielen, denn passend zu diesem Fest habe ich das Computerspiel „Harry und das Geisterhaus“, ein so genanntes Livingbook (interaktives Bilderbuch) gefunden, bei dem es auch schön gruselig zugeht. Also bietet es sich an, zu diesem Zeitpunkt das Computerprojekt zu starten.

Ich baue in unserem Nebenraum, der als Spielraum, Kuschelecke, Malecke genutzt wird, die Computerecke auf, ohne dass die Kinder es merken. Sie sind vollauf mit Frühstücken und Schminken beschäftigt. Ich schmücke den Raum mit Gespenstern und Luftschlangen und verstecke den Computer unter einem Tuch.

Dann lege ich die CD-Rom „Harry und das Geisterhaus“ ein und starte sie. Sie beginnt mit wunderschönem Gruselgeheule, das solange läuft, bis man mit Mausklick auf das springende Kind Harry klickt und entscheidet, ob man lieber die Geschichte hören oder das Spiel spielen möchte.

Nach der ersten Halloween-Partyrunde mit reichlich Tanz und Spiel gehen wir gegen 11 Uhr mit allen Kindern und MitarbeiterInnen in den Nebenraum und setzen uns auf den Fußboden. Natürlich stellt sich sofort die Frage, was unter dem Tuch versteckt sein könnte. Gemeinsam wird gehorcht und geraten:
„Ein Fernseher!“
„Eine Musikanlage!“
„Gespenster!“

Schließlich nimmt ein Kind das Tuch ab und lüftet somit das Geheimnis:
„Ein Computer!“
„Ja! Und der Computer erzählt uns jetzt eine Gespenstergeschichte von dem Kind Harry!“

Die Geschichte handelt von dem Jungen Harry, der mit seinen FreundInnen und seinem Hund Ball spielt. Der Ball fliegt in das Geisterhaus, und Harry und seine FreundInnen versuchen, den Ball wieder zu finden. Dabei erleben und entdecken sie in den verschiedenen Zimmern des Hauses jede Menge spannende Dinge und erhalten natürlich am Ende ihren Ball wieder.

Die Kinder hören sich fasziniert die Geschichte von Harry und seinen Freunden an. Anschließend starte ich das Spiel, und die Kinder probieren, was passiert, wenn man die verschiedenen Sachen im Spiel anklickt, dabei wird etwa ein Baum zur fliegenden Rakete, die Zaunlatten spielen eine Melodie oder eine Blume wird zur Schaukel…

Bis zum Mittagessen sehen wir uns im Geisterhaus um und klicken munter drauflos – natürlich nur mit den Kindern, die Lust haben. Andere (hauptsächlich unsere „Minis“) wollen lieber in den großen Gruppenraum gehen und kommen nur ab und an zum Zugucken wieder vorbei.
Und auch am Nachmittag wird der Computer noch einmal kurz gestartet, denn viele Kinder möchten gerne „*noch mal in das Geisterhaus gehen*“.

Die neue Spielecke ist eröffnet!
Im Verlauf dieses ersten Projekttages zeigt sich schnell, dass sich die meisten Kinder mit der Bedienung von Maus und Computer bereits bestens auskennen und nicht zum ersten Mal damit umgehen. Darauf deuteten ja auch schon die Antworten der Eltern im Elternfragebogen hin. Es bedurfte also keiner großen Erklärungen und Einführungsreden meinerseits.

Einige Kinder benötigen Hilfe beim Starten und Beenden des Spiels, dabei helfen sie sich aber auch sehr gut gegenseitig: *„Du musst warten, bis der Pfeil kommt, wenn das Brummen zu Ende ist, musst du hier klicken!“* Oft sind die Finger auf dem Bildschirm, um zu zeigen, wo geklickt werden soll. Die Bedienung und Begriffe sind schnell klar und wir können uns ganz auf´s Klicken und Spielen konzentrieren.

Der Computer wird immer nur auf Wunsch der Kinder gestartet, sie sprechen mich oder die KollegInnen an und regeln auch selber die Reihenfolge und Bedienung.

In den nächsten Tagen wandern wir weiter mit Harry durch das Geisterhaus. Dabei haben die Kinder bald Lieblingsseiten und -gegenstände, absolute FavoritInnen sind z.B. der Kapitän, der ein Pizzataxi bestellt, die Totenköpfe in der Tapete, die singende Prinzessin und die Reiterin mit der Ketchupflasche. Besonders spannend ist für die Kinder, dass aus scheinbar normalen und unscheinbaren Dingen durch Anklicken verrückte Sachen werden. So wird etwa die langweilige grüne Blümchentapete im Hintergrund plötzlich zu singenden Totenköpfen, und der kleine Krabbelkäfer entwickelt sich durch Anklicken zum Rennläufer. Immer wieder gibt es neue Dinge zu entdecken – auch für mich und die MitarbeiterInnen! Ich glaube, wir haben es nie geschafft, alle Sachen auf einer Seite auszuprobieren…

In den folgenden Tagen bringe ich auch andere Spiele mit, die wir gemeinsam spielen. Dabei muss die Maus nun gezielter benutzt werden, um z.B. Puzzleteile einzufügen (mit Maustaste Teil anklicken, gedrückt halten und an die entsprechende Stelle bewegen) oder Musikstücke zu spielen (Reihenfolge der Noten merken und durch Anklicken der Noten die Melodie nachspielen) oder um Bilder zu malen (mit Mausklick Farbe und Pinsel oder Stift wählen und damit malen bzw. ausmalen).

Sehr gut gefällt den Kindern die CD-Sammlung von Janosch. Ich habe sie gewählt, weil viele interessante und abwechslungsreiche Spielvarianten angeboten werden, und weil spielerisch das „richtige“ Benutzen der Bildschirmoberfläche/Taskleiste gezeigt bzw. geübt werden kann (z.B. Schriften ändern, Drucker anklicken etc.).

Die kleineren Kinder haben vor allem an den Musikstücken ihren Spaß und schnell werden die Lieder vom kranken Tiger nachgesungen und in der Puppenecke zum Trösten der verletzten Kuscheltiere benutzt. Den größeren Kindern hingegen gefallen ganz besonders die Puzzle und Malprogramme.

Zweite Projektwoche

Wir setzen die Projektarbeit mit Spielen fort, nutzen nun aber auch mal ein Textverarbeitungsprogramm. Darin können wir mit der Tastatur unter großem Gelächter „Buchstabensalat“ und später auch unsere Namen schreiben.

Nach und nach probieren die Kinder die verschiedenen Schriftgrößen und -arten aus, und wir wagen uns sogar in die Welt der Fachbegriffe rund um den Computer (z.B. „Fenster öffnen“, „Datei beenden“).

Leider haben wir keinen Drucker und können die tollen Kunstwerke nicht ausdrucken, sie schlummern noch im Computer!

Angeregt durch diese Computerarbeit haben die Kinder nun Lust, die Buchstaben ihres Namens zu schreiben und zu malen, nun ganz real mit Wasserfarben oder Malstiften.

In Gesprächen unter den Kindern und im Freispiel werden immer wieder die Computerspiele verarbeitet oder nachgespielt.
„Ich bin jetzt Harry und suche meinen Ball im Geisterhaus!“
„Ich bin der Pizzakapitän!“
Natürlich wird auch Gespenstergeheule und Tapetentotenkopfgesang nachgemacht.

Dritte Projektwoche

In dieser Woche dürfen die Kinder ihre Computerspiele von zu Hause mitbringen. Da wird dann der Computer bereits im Morgengrauen mit der Ankunft der ersten Kinder gestartet, denn natürlich wollen alle sofort ihre Spiele zeigen, erklären und spielen. Allerdings geht dies nicht ohne Tränen vonstatten. Obwohl ich die Eltern zuvor darauf hingewiesen habe, dass nicht jede CD auf unserem alten Apple Macintosh-Computer läuft, bringen die Kinder „falsche“ CDs mit, die nicht auf einem Mac laufen und die wir leider nicht spielen können.

Glücklicherweise sind doch einige dabei, die sich auf unserem alten Mac starten lassen. So sind die Tränen schnell getrocknet, denn auf „Henrys Geburtstag“ und mit „Oskar, dem Ballonfahrer“ und mit „Max beim Einkaufen“ gibt es soviel zu entdecken, dass die Kinder den Frust schnell vergessen und begeistert klicken und spielen.

Das bestätigt auch folgende Aussage eines 4-jährigen Kindes:
„Es ist so geil, einen Computer im Kindergarten zu haben!“

Leider wird es dann aber unserem alten Apple-Computer nun doch zuviel. Er gibt seinen Geist auf… Wir müssen das Computerprojekt unterbrechen und bedauerlicherweise vorerst auch beenden.

Als Projektabschluss malen die Kinder mit Buntstiften und Papier ihre Lieblingsszenen aus den verschiedenen Spielen, mit denen sie sich in den vergangenen Projektwochen beschäftigt haben.

▸ Reaktionen der Eltern

Die Begeisterung der Kinder, die z.B. zu Hause von tanzenden Tapeten erzählen, machte die Eltern neugierig. Einige fragten nach, wie das Projekt läuft und was wir gerade machen. Manche Eltern spielten beim Abholen der Kinder auch mal selber am Computer und waren ebenfalls von den Spielangeboten begeistert. In der Bring- und Abholphase konnten sie beobachten,

wie die Kinder mit der neuen Spielecke umgehen und sahen auch, dass diese Spielecke auch mal ungenutzt ist, weil eben andere Spielmöglichkeiten auch ihren Reiz haben.

Im täglichen Gespräch mit den Eltern zeigte sich deutlich, dass die meisten von ihnen den pädagogischen Einsatz des Computers in der Kita sehr befürworten: Der Spielplatz Computer hat als ständiges Angebot in der Einrichtung sicher eine gute Chance!

▸ Reaktion der MitarbeiterInnen

Auch die MitarbeiterInnen waren vom Spielplatz Computer begeistert. Die Einsatzmöglichkeiten und die Möglichkeit zur Förderung einzelner Kinder hat sie überrascht, denn viele Kinder, die sonst kaum zu Gesellschaftsspielen oder zum Puzzeln oder Malen motiviert werden konnten, machten am Computer sehr konzentriert mit, wir entdeckten ganz andere Fähigkeiten bei den Kindern.

Auch aus Sicht der MitarbeiterInnen ist diese Spielecke durchaus kindergartentauglich und kann gezielt in der Projekt- und Vorschularbeit eingesetzt werden.

▸ Reflexion

Mir ist es immer wieder gelungen, den Kindern und dem Team mit Spiel und Spaß den Spielplatz Computer und seine Möglichkeiten näher zu bringen. Damit habe ich meine Zielsetzung erreicht. Ich bin sehr zufrieden mit dem Projekt und habe es auch so ähnlich in dem Kindergarten durchgeführt, in dem ich anschließend gearbeitet habe.

Zusammenfassend kann ich sagen, dass ich begeistert bin, wie reibungslos und schnell die Kinder ihre Spielregeln am Computer entwickelt haben. *„Jeder darf 5x klicken!“* Gesagt, getan. Dann wird daraus: *„Jetzt darf jeder eine Seite klicken!“* Und die Regeln waren immer für die beteiligten Kinder in Ordnung. Selten mussten wir Erwachsenen eingreifen oder gar das Spiel beenden. Länger als 20 Minuten saß kein Kind vor dem Computer. Die Kinder kommen, spielen mit oder gehen wieder, so wie ich es etwa auch von der Einführung von neuen Würfelspielen oder Bilderbüchern kenne.

Mir macht die Arbeit mit Kindern am Computer jedenfalls sehr viel Spaß, und ich finde diesen „Spielplatz“ erstrebenswert für alle Kindereinrichtungen, denn es erweitert die Kindergartenarbeit enorm.

Ich danke den tollen Kindern für diese Erfahrungen, und ich danke allen Beteiligten für die Unterstützung!

Für weitere Fragen und Infos stehe ich gerne zur Verfügung:
Heike Hartung
Rose 27
53809 Ruppichteroth
fon 0 22 95 . 90 27 95
mail Hei.Ha.@gmx.de

▸ Tipps und Hinweise zum Ablauf

- Ich kann nur jeder Einrichtung und jedem Team raten, das Abenteuer „Computern in Kindereinrichtungen“ zu wagen. Allerdings sollte die benutzte Computeranlage für die geplanten Aktionen auch tauglich sein. Spenden von Firmen oder Eltern sind zwar gut gemeint, aber mit veralteter Technik kann man sich auch viel Ärger einhandeln. Lasst euch keinen alten Büromüll andrehen!
- Wichtig ist es, die Systemanforderungen auf der Softwarepackung zu lesen und zu beachten.
- Grundlegend sind natürlich einige Kenntnisse in Sachen Computerbedienung, falls die Kinder doch mal etwas „Falsches“ anklicken und so die Einstellungen des Computers verändern.
- Für AnfängerInnen und zum Einstieg in die Projektarbeit mit den Kindern eignen sich die Livingbooks sehr gut, dabei lässt sich leicht die Mausbedienung erlernen.
- Lasst die Kinder ran an die Maus, frei nach der Devise: „*Learning by doing!*“ oder wie Maria Montessori sagte: „*Hilf mir, es selbst zu tun!*“

Literaturtipps

Neben den Infos und Erfahrungen aus der Fortbildung „Medienerziehung im Kindergarten” und vielen Infos aus dem Internet zum Thema Kinder und Computer haben mir folgende Bücher sehr geholfen:

Kinder lernen am Computer, Tipps für empfehlenswerte Lernprogramme.
Herausgeber: Studienkreis. Bonn 2001
Es werden einige Lernprogramme vorgestellt und besprochen.

Spielplatz Computer, Multimedialandschaften für Kinder.
Herausgeber: SIN – Studio im Netz. München 1997
Infos und mehr zum Thema Kids am Computer, Beschreibung von Software.

Computern im Kindergarten, was Kinder spannend finden und wie Erzieherinnen damit umgehen können. Herausgeber: Hans- Jürgen Palme, München 1999
Mit vielen praktischen Tipps und einer CD mit Infos und Demoversionen einiger Spiele.

■ Christa Thomas
Ev. Kindergarten Steinberg

Spielplatz PC

▸ Institutioneller Rahmen

Der Ev. Kindergarten Steinberg hat 2 Gruppen mit insgesamt 45 Kindern im Alter von 3 bis 6 Jahren. Diese werden von 3 Erzieherinnen, 1 Kinderpflegerin und Praktikanten betreut. Geöffnet ist bedarfsorientiert von 7.15 bis 16.15 Uhr. Von 12.30 bis 14.00 Uhr gibt es eine Über-Mittag-Betreuung.

Während eine Gruppe, die 25 Kinder umfasst, über einen Gruppenraum mit Nebenraum verfügt, hat die andere Gruppe (20 Kinder) neben ihrem Gruppenraum lediglich eine Frühstücksecke im Eingangsbereich abgegrenzt. Flure und ein kleines Büro werden, je nach Bedürfnis, von den Kindern mit genutzt. Weitere von uns beanspruchte Räumlichkeiten wie eine Halle mit Ballbad, ein großer Bewegungsraum und ein Besprechungszimmer befinden sich im Nachbargebäude. Zum Kindergarten gehört ein vielseitig gestaltetes, interessantes Außengelände mit Sand- und Wasserbereich, natürliche und künstliche Rutsch- und Klettermöglichkeiten, Rückzugsecken sowie ein Garten.

Bei uns finden die Kinder eine Atmosphäre zum Wohlfühlen, wo sie in ihrer Einzigartigkeit angenommen und unterstützt werden, ihnen Verständnis entgegengebracht wird und sie ihren Kindergartenalltag aktiv mitgestalten können. Wir messen dem Spiel im Bildungs- und Erziehungsgeschehen eine hohe Bedeutung zu, und deshalb schaffen wir in unserer Einrichtung u.a. Freiräume zum Spielen, Entdecken und Forschen und bieten ein kreatives und phantasieanregendes Spielmaterial an.

Da wir auf engem Raum mit den Kindern zusammenleben, gibt es Regeln, die für ein gemeinschaftliches Miteinander unerlässlich sind und eingehalten werden müssen. So können die Kinder nach Absprache Spielorte außerhalb der Gruppenräume und des Kindergartens aufsuchen und auch ihre SpielpartnerInnen selbst bestimmen.

Gummersbach ist eine Kreisstadt mit ca. 55.000 EinwohnerInnen. Unser Kindergarten liegt in einer bevorzugten Wohngegend mit überwiegend Ein- und Zweifamilienhäusern, etwa 1,5 km vom Stadtkern entfernt auf einem kleinen Berg. In unmittelbarer Nähe befinden sich weitere Kindergärten der unterschiedlichsten Träger.

▸ Motivation

Der Kindergarten Steinberg ist eine von 5 Kindertageseinrichtungen für Kinder aus dem Kirchenkreis „An der Agger“, die im Rahmen der Praxisphase das Projekt: „Multimedia-Landschaften für Kinder: Spielplatz Computer“ durchführen. Wir wollen uns der Herausforderung des PC-Zeitalters stellen und die Integration des PC in den Kindergartenalltag kritisch und verantwortungsvoll prüfen, um gegebenenfalls einen sinnvollen Einsatz zu befürworten.

Wer sich den zeitgemäßen Bedürfnissen und Wünschen der Kinder verschließt und auf der Basis nostalgischer Kindheitserinnerungen die multimedialen Möglichkeiten von vornherein ausschließt, nimmt sich selber die Möglichkeit, an Entwicklungs- und Lernprozessen der Kinder teilzunehmen.

Das bedeutet für uns ErzieherInnen im Kindergarten, dass wir uns der grundlegenden Veränderung in der Medienlandschaft stellen und uns mit dem Medieneinfluss und den kindlichen Medienwelten kritisch auseinander-

setzen sollten, sowohl theoretisch als auch praktisch, um die kindliche Medienkompetenz zu fördern.

Wie aber Medienkompetenz fördern, wenn wir nur unzureichend ausgebildet sind und bei uns bewahrpädagogische Vorbehalte bestehen, Medien eher abgelehnt werden und Berührungsängste hervorrufen?
Um mich den Herausforderungen zu stellen, habe ich mich im Frühjahr 2000 zur Teilnahme an der Fortbildung „Medienerziehung im Kindergarten" entschlossen.

▸ Projektvorbereitung

Informationsnachmittag für die ErzieherInnen des Kirchenkreises „An der Agger"

Um unsere Kolleginnen durch Weitervermittlung von eigenen Erfahrungen für das Projekt zu begeistern und für die Mitarbeit zu gewinnen, ihnen aber auch Möglichkeiten zu geben, Kritik, Wünsche, Ängste und Sorgen in Bezug auf das Projekt zu formulieren, haben wir zu einer gemeinsamen Informationsveranstaltung eingeladen. Im Vorfeld erhielten alle Kolleginnen Fragebögen, auf denen sie ihre PC-Nutzung im häuslichen Bereich, ihre Erfahrungen, Bedenken, Meinungen und Erwartungen hinsichtlich eines PC-Einsatzes im Kindergarten äußern konnten.

Es zeigte sich, dass der Computer für die meisten noch Neuland ist und mit großer Skepsis betrachtet wird. Als Arbeitsgerät wird der PC zwar akzeptiert, sein Einsatz als Spiel- und Lerninstrument in der Arbeit mit Kindern ist jedoch umstritten.

Nach dem Treffen, bei dem in einem praktischen Teil in Dreiergruppen Kinder-Software ausprobiert werden konnte und der wahrscheinlich deshalb besonderes Interesse fand, wandelte sich die anfängliche Ängstlichkeit und Ablehnung in Offenheit und positive Erwartung.

Der Grundstein für die Projektarbeit ist gelegt: Die Kolleginnen sind informiert, ihr Interesse ist geweckt. Gemeinsam mit den Kindern wollen wir nun die multimedialen Welten entdecken und erforschen. Wir haben uns eingelassen auf ein aktuelles, ein nicht ganz unumstrittenes Vorhaben, das gewiss nicht leicht ist, sondern auch noch arbeitsaufwändig.

Absprachen im Team

Bevor wir das Projekt in unserer Einrichtung starten, besprechen wir im Team die Durchführung im Detail. Um die Kinder bei ihren Spiel- und Lernaktivitäten am PC systematisch zu beobachten und Anhaltspunkte nicht nur für unsere eigene Auswertung, sondern auch für eine Dokumentation zu gewinnen, erstellen wir ein Beobachtungsraster in Verbindung mit einem Beobachtungsbogen. Wir wollen protokollieren und fotografieren.

Auch vereinbaren wir, unsere Erfahrungen regelmäßig auszutauschen, Methoden, Inhalte und Verhaltensweisen zu reflektieren und Ergebnisse zu diskutieren, um gegebenenfalls Vorgehensweisen neu festzulegen oder abzuändern.

Information der Eltern

Um unsere Eltern auf das Projekt „Spielplatz PC" einzustimmen, laden wir sie nachmittags zu uns in die Kita ein. Wir wollen allerdings nicht nur zum Thema referieren und das Projekt beschreiben, sondern den Eltern auch die Möglichkeit geben, selbst einmal die Software auszuprobieren, die wir im Projekt einsetzen werden. Da uns insgesamt 3 Computer und ein Notebook zur Verfügung stehen, laden wir zunächst die Eltern der 15 „Projektkinder", das sind die zukünftigen Schulkinder, ein. Eine Woche später führen wir die gleiche Veranstaltung noch einmal für die Eltern der anderen Kinder durch.
Nach der Begrüßung und einer Vorstellungsrunde informiere ich über die Fortbildung „Medienerziehung im Kindergarten" und die Einbindung des Projektes „Spielplatz PC" in die Konzeption unseres Kindergartens. Nach einem kurzen Referat „Kinder und PC" gibt es Gelegenheit zu Rückfragen und Austausch, wovon die Eltern regen Gebrauch machen.

Mit einigen Informationen zur angebotenen Software ausgerüstet, bilden sich kleine Gruppen, um mit den Edutainment-Spielen eigene Erfahrungen zu machen.

Nach der Aktivphase ist dann noch Zeit für Wünsche und Fragen.
Bevor auf das ausgelegte Literaturangebot hingewiesen wird, das ausgeliehen werden kann, stelle ich noch kurz den geplanten Projektverlauf vor.

Die Resonanz der Eltern ist positiv, sie zeigen sich offen und erwartungsvoll, was uns sehr motiviert.

Neben den zwei Nachmittagsveranstaltungen versuchen wir durch eine Fragebogenaktion auch die Eltern einzubinden, die nicht an den Informationstagen teilgenommen haben bzw. nicht teilnehmen konnten.

Wie rege das Interesse an unserem Projekt ist, zeigen auch die vielen aufschlussreichen Tür- und Angelgespräche während der Bring- und Abholphasen.

Spielplatz Computer
Eltern - Fragebogen

Name_____Alter_____

Befindet/befinden sich in Ihrem Haushalt ein / mehrere Computer?

( ) ja, und zwar ___(Anzahl)
( ) nein

Wer benutzt diesen Computer?

( ) ein Erwachsener ( ) mehrere Erwachsene
( ) ein Kind ( ) mehrere Kinder
Das Alter der Kinder_____

Wie häufig benutzen sie den Computer?

( ) täglich etwa_____Stunden ( ) an_____Tagen in der Woche
( ) seltener, und zwar_____

Wofür wird der Computer benutzt durchschnittlich?

( ) Spiele ( ) Lernprogramme
( ) Schriftverkehr ( ) Abrechnungen
( ) Internetadresse ( ) Surfen / Chatten im Internet
( ) sonstiges, und zwar_____

Können Sie sich den Computer für Kinder im Kindergarten vorstellen?

( ) ja ( ) nein

Halten Sie es für wünschenswert, dass Kinder im Kiga bereits am Computer spielen?

( ) ja ( ) nein

Sonstige Anmerkungen:

Information des Trägers

Zunächst informieren wir die Trägervertreter über das bevorstehende Projekt in einer Sitzung des Rates unserer Einrichtung, später dann durch einen Artikel im Gemeindebrief. Wir verzichten aber auf eine Präsentation im Presbyterium unserer Gemeinde, da dem Projekt kein spürbares Interesse entgegengebracht wurde.

„Spielplatz Computer"
multimediale Spiel – und Lernwelten jetzt im Ev. Kindergarten Steinberg

Die Computertechnologie ist in der heutigen Gesellschaft allgegenwärtig. Computer steuern – meist im Verborgenen – viele Lebensbereiche und werden von Erwachsenen im beruflichen Alltag ganz selbstverständlich genutzt. Gleichzeitig entfalten sie immer mehr ihre Wirkung als Medium zur Information und Unterhaltung. Auch vor der Lebensumwelt unserer Kinder machen die multimedialen Welten nicht halt. Neue Spiel- und Lernprogramme werden bereits für Kinder ab drei Jahren angeboten. Kinder sind zeitgemäß auf den Computer und in vielen Haushalten hat dieses Medium bereits einen festen Platz. Wir meinen, es ist an der Zeit, das Kreativitätspotential vom „Spielplatz Computer" für die Kinder zu therapeutisch und gegebenenfalls verantwortungsvoll auch im Kindergarten einzusetzen.

Im Rahmen einer Multimedia Fortbildung haben sich 5 Kindergartenleiterinnen aus dem Kirchenkreis An der Agger ausführlich mit diesem Thema beschäftigt und planen nun für die nächsten Wochen / Monate die Durchführung eines Projektes.

Dank einer großzügigen Spende in Höhe von DM 2500,– (ein ehemaliger Kindergartenvater von Steinberg verzichtete anläßlich seines 60. Geburtstages auf Geschenke und motivierte alle seine Gäste sich finanziell an einer Multimedia-Ausstattung zu beteiligen) und einer Sachspende (PC, Drucker, Scanner) von der Firma Eichmann-Stahl, die die Herren Klaus Schlagloch und Claus Dieter Dohnke übergaben, kann im Kindergarten Steinberg die Projektrealisierung des „Spielplatz Computer", d.h. die praktische Umsetzung starten.

Wer Näheres wissen möchte, hat Gelegenheit an unseren Informationsveranstaltungen, Elternabenden und Aktionstagen teilzunehmen oder auch telefonischer Absprache bei uns vorbei zu schauen. Wir hoffen auf regen Interesse.

Mit freundlichen Grüßen
Christa Thomas und Kindergartenteam

Materialbeschaffung

Um das Projekt starten zu können, fehlen uns zunächst die medientechnischen Voraussetzungen. Wie viele Kindergärten haben auch wir ein Ausstattungsdefizit, besonders für eine aktive Medienarbeit. Deshalb steht in der Vorbereitungssphase die Beschaffung von Hardware im Vordergrund. Dabei zeigt unser Träger keinerlei Bereitschaft zur Unterstützung. Ein Bürocomputer soll erst im nächsten Jahr angeschafft werden und dann auch nur für MitarbeiterInnen nutzbar sein.

Da wir keine Entsorgungsprobleme haben wollen, verzichteten wir auf Spenden von alten Computern, die uns ortsansässige Firmen gerne überlassen hätten.

Inzwischen verfügen wir, dank der Spendenbereitschaft ehemaliger Kindergarteneltern, über 2 neuwertige Computer mit Tastaturen, Bildschirmen und Boxen sowie 2 Farbdruckern und einem Scanner.

Verwendete Software

Für die Projektdurchführung haben wir folgende Spiele angeschafft:

- „Max und das Schloßgespenst", Tivola
- „Löwenzahn 4", Terzio
- „Eine Woche voller Samstage", Terzio
- „Trudi entdeckt Ort und Zeit", Iona Software Limited
- „Nur Oma und ich", The Learning Company

Zum neuen Thema („Das tiefe, wilde Meer") kam dann „Max und die Piraten" von Tivola dazu.

Zusätzlich setzten wir die Malprogramme „MS Paint" und „MS Word Zeichnen" ein, um das Kennenlernen des Computers in Verbindung mit dem Drucker und dem Scanner zu vertiefen.

▸ Projektdurchführung

Projektverlauf im Überblick

- Zirka 8 Wochen vor dem Projektstart: Einrichten einer Büroecke mit Möglichkeiten zum Drucken, Stempeln, Heften, Tippen uvm. (Die Büroecke wird heute immer noch genutzt)

- 1 Monat vor Projektstart: Aufstellen und Installation der Multimediageräte im Büro bzw. zu Weihnachten: Aufstellen der 2. Computerstation in einer Gruppe

- 8. Januar 2001: „*Wie funktioniert eine Maus?*" – Einführung in die Computerwelt (Einstiegsnachmittag für zukünftige Schulkinder)

- Ab 9. Januar 2001: Multimediale Spielwelten im täglichen Einsatz erproben – Angebot einer kleinen Auswahl von Spiel- und Lernprogrammen mit begleitenden Kreativangeboten (Malen, Basteln, Formen, Rollenspiel usw.) z.B. „Allerhand aus CD-ROMs"

- Ab Februar 2001: Malen und Drucken – Ausprobieren von Malprogrammen
- Der PC als Schreibgerät
- Einsatz des Scanners und Bearbeitung von Fotos, Bild- und Grafikvorlagen

- Aktionstage mit Eltern und Kindern:
  4. April 2001 Hasengruppe (s. Einladung S. 67);
  5. April 2001 Bärengruppe

- Anschaffung weiterer Software zu neuen Projekten und Themen

- Austauschbörse:
  - Eltern können sich Computerspiele im Kindergarten ausleihen
  - Kinder dürfen Computerspiele mitbringen und im Kindergarten mit ihren FreundInnen ausprobieren
  - Wir leihen uns Spiel- und Lernsoftware bei den Eltern aus
  - Austausch von Informationsmaterialien

Projektverlauf im Detail

Wie funktioniert eine Maus? Einführung in die Computerwelt (Einstiegsnachmittag für die zukünftigen Schulkinder)

13 Kinder nehmen erwartungsvoll und aufgeregt am PC-Kennenlern-Angebot teil. Wir haben uns für diese Art des Einstiegs entschieden, um uns mit einer überschaubaren Gruppe intensiver auseinandersetzen zu können und um allen anwesenden Kindern die Möglichkeit zu bieten, selbst aktiv zu werden.

Im Hinblick auf die jüngeren Kinder unserer Einrichtung vertrauen wir unseren positiven Erfahrungen des wechselseitigen Lernens, wobei z. B. die „Kleinen" durch die „Großen" motiviert werden, sich auch an den PC heran zu trauen und die „Wissenden" die „Unwissenden" unterstützen.

Für die Veranstaltung haben wir die Räume vorbereitet, d.h. zu den bereits vorhandenen PC-Stationen werden eine weitere PC-Ecke im Gruppenraum eingerichtet sowie andere Aktivbereiche (Kreativtisch usw.) gestaltet.

Folgendes haben wir in den zwei Stunden gemacht:

- PC-Namensplaketten zum Umhängen herstellen
- Gesprächsrunde über den Computer:
  Benennung der einzelnen Bauelemente der Computerecke (Bildschirm, Boxen, Tower, Tastatur, Maus, Mousepad, Drucker)
  Wo sind euch schon mal Computer begegnet?
  Wofür werden sie gebraucht?
  Wer hat zu Hause einen PC?
  Wofür wird er bei euch gebraucht?
  Wer spielt zu Hause am PC?
  Was spielt ihr am PC?

- Gruppenzusammenstellung nach Spielinteresse
- Spiel am Computer (Regel: Die Erwachsene legt die CD-ROM ein/andere Regeln sind von den Spielenden selbst zu bestimmen, z.B. Mauswechsel)
- Kleiner Imbiss
- Stuhlkreis: „Bello, dein Schatz ist weg". In diesem Spiel geht es darum, dass ein Schatz (die CD-ROM), den ein nicht sehender Beschützer bewacht, nicht von Dieben gestohlen wird. (vgl. Methoden-Teil Foto+Audio ab S. 218)

In unserem Gesprächskreis stellt sich heraus, dass alle Kinder den Computer aus verschiedensten Zusammenhängen und Lebensbereichen kennen, sie begegnen ihm im Büro der Eltern, im Supermarkt an der Kasse oder in der Bücherei. 80% der Kinder verfügen bereits über Erfahrungen mit dem Computer, doch nicht alle haben zu Hause Zugangsmöglichkeiten – ein Grund mehr, ein Computerprojekt im Kindergarten anzubieten.

Für die Spielphase stehen an diesem Nachmittag 3 Computer zur Verfügung. Über die Gruppenzusammensetzung entscheidet das ausgesuchte Spiel.

Als Zusatzangebot bereiten wir andere Aktivbereiche vor – für die Kinder, die zwischendurch eine Pause brauchen, durch die Software zum Basteln angeregt werden oder einfach Lust auf andere Tätigkeiten haben. Es gibt einen Knet- und einen Maltisch, einen Bauteppich und ein Bilderbuchzelt.

Die begleitenden Erzieherinnen halten sich im Hintergrund und greifen nur ein, wenn die Kinder es verlangen. Das ist nicht der Fall, denn sowohl die Handhabung der Technik, als auch das gemeinsame Spiel gehen ohne Probleme vonstatten. Die Kinder sind hoch motiviert, interessiert und konzentriert.

Der Umgang mit der Maus bereitet den wenigsten Schwierigkeiten. Auch das Abwechseln an der Maus gelingt ohne Probleme, die Kinder, die die Maus bedienen wollen, warten geduldig, bis sie an der Reihe sind. Allerdings ist das Hören auf die PC-Stimme für einige Kinder schon schwierig.
Die Entdeckungsfreude ist groß, die Kinder sind so fasziniert und so beschäftigt mit den vielfältigen Anforderungen, dass sie sich nicht einmal von einem Journalisten und einem Fotografen stören lassen. Diese sind durch einen Artikel in unserem Gemeindebrief auf unser Projekt aufmerksam geworden und nutzen nun die Gelegenheit, um für einen Beitrag zu recherchieren und zu fotografieren.

Für alle Beteiligten geht dieser Nachmittag viel zu schnell zu Ende. Mit Spannung wird der nächste Tag erwartet, an dem der PC als Spielgerät Einzug in die einzelnen Gruppen hält.

Der Computer im Gruppenraum
Eine Gruppe nutzt das Büro als PC-Raum, denn in ihrem Gruppenraum ist kein Platz und ein Nebenraum ist nicht vorhanden. In der anderen Gruppe steht der Computer in einer Ecke im Nebenraum.

Während des Projektverlaufes können sich die Kinder wie gewohnt ihren Spielbedürfnissen folgend entscheiden und auch die Gruppen wechseln. Neben dem PC-Angebot ist anderes anregendes und zu Aktivitäten aufforderndes Material vorhanden. Auch eine Büroecke, die wir schon im Vorfeld des Projektes eingerichtet haben, steht weiterhin bereit. Wie im Team abgesprochen, steht der PC als bereicherndes Spielangebot bereit, der andere Spiele nicht verdrängen, sondern ergänzen soll.

Zwei Computer stehen den Kindern täglich ab 8.00 Uhr zur Verfügung. Vorbedingung unsererseits ist, dass eine Erzieherin den PC einschaltet und die gewünschten CD-ROMs einlegt. Alles weitere erledigen die Kinder selbstständig. Auch das Herunterfahren des Computers liegt zunächst in der Hand der Erzieherinnen.

In den beiden Gruppen dürfen die Kinder nun die Spiele ausprobieren. Nach Interesse ordnen sie sich einem Spiel zu, dabei begrenzen wir die Gruppengröße nicht.

Nach einiger Zeit merken die Kinder selber, dass für ein reibungsloses Miteinander und die Lösung von Konflikten (z.B. „*Wann wird an der Maus gewechselt?*") bestimmte Spielregeln von großem Nutzen sind. Also stellen sie in Gesprächsrunden mit Unterstützung und Anregung von den Erwachsenen in den einzelnen Spielgruppen eigene Regeln auf, z.B. „*Alle dürfen helfen und Vorschläge machen*" oder „*Wer die Maus bedient, ist nicht verpflichtet, die Tipps zu befolgen*". Des Weiteren kommt ein Wecker zum Einsatz, damit das Abwechseln der SpielerInnen unproblematisch funktioniert, und vor dem Spielen wird die Reihenfolge festgelegt, nach der die Kinder die Maus bedienen. Die Kinder achten selbstständig auf das Einhalten der aufgestellten Regeln.

▸ Beobachtungen und Erfahrungen

Wir führen während der PC-Spielzeit einen Beobachtungsbogen, auf dem wir das Spielverhalten oder Aussagen der Kinder festhalten. Auch fotografieren wir die Kinder mehrmals, um das Projekt mit Bildmaterial dokumentieren zu können.

• *Wie groß ist das Interesse der Kinder am Computer?*
Sehr interessiert und mit großer Begeisterung haben die Kinder das Spielgerät Computer angenommen. Neugierig drängten sich in der Anfangsphase bis zu 10 Kinder um einen Computer.

• *Welche Vorerfahrungen haben Kinder?*
Die meisten Kinder haben bereits Spiele und Malprogramme zu Hause oder bei FreundInnen und Verwandten ausprobiert. Einige besitzen Gameboys, eine Playstation oder einen Lerncomputer.

• *Wie schnell werden die Kinder mit dem neuen Medium vertraut?*
Durch die einfache Bedienung lernen die Kinder schnell den Umgang mit dem PC. Sie sind unbefangen, erforschen voller Eifer und Ideen die neuen Spiele und Programme. Auch die Kinder, denen die Handhabung der Maus zunächst nicht so geläufig ist, gehen schon nach kurzer Zeit geschickt mit ihr um.

• *Wer braucht Unterstützung und welche?*
Im Eifer des Spiels fällt es einigen dominanten Kindern nicht immer leicht, sich mit anderen Kindern an der Maus abzuwechseln. Gelegentlich ist hier eine Hilfestellung durch die Erzieherinnen nötig. In den Interessensgruppen zeigen die Kinder großes soziales Verantwortungsbewusstsein. So erklären sie anderen bei Nichtverstehen geduldig immer wieder die Aufgabenstellungen und bringen Kindern, die in der Handhabung der Maus noch nicht so geübt sind, Verständnis entgegen. Auch wird niemand gleich ausgelacht oder kritisiert, wenn etwas nicht sofort klappt, und gute Leistungen werden stets mit Beifall honoriert.

• *Spielen die Kinder gemeinsam?*
Der PC wird immer von mehreren – meistens 4 – Kindern gemeinsam genutzt. Durch die Auswahlmöglichkeit der Spiele bilden sich Interessengruppen. Die Kinder beraten sich beim Lösen der Spielaufgaben und machen dem Kind, das die Maus bedient, Vorschläge. Mitunter zeigen sie, um etwas zu verdeutlichen, mit den Fingern auf den Monitor und spornen sich gegenseitig an. Sie ergänzen sich gut, erarbeiten etwas zusammen und haben bei diesem gemeinschaftlichen Erleben viel Spaß.

• *Führt die Nutzung des PC zu Konflikten oder Aggressionen?*
Die Kinder einigen sich beim Computern erstaunlich friedlich. Für die Lösung von Konflikten werden von den Kindern Regeln aufgestellt. Es gibt kaum Streit um die Maus, mit Hilfe eines Weckers ist der Tausch fast unproblematisch.

Einige Kinder wollen unbedingt die Maus führen, andere geben lieber nur Tipps oder dirigieren, wohin die Maus soll. Einige wollen auch einfach nur dabei sein und beobachten.

• *Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede?*
Wir haben hinsichtlich der Computernutzung von Jungen und Mädchen keine Unterschiede feststellen können. Die Mädchen gehen genauso selbstverständlich und ungezwungen mit der Hard- und Software um wie die Jungen. Alle begleiteten das Geschehen am Monitor emotional durch Aufspringen, Klatschen, Mittanzen, Mitsprechen, Mitsingen oder lautes Jubeln. Zwei Jungen zeigen sich bei Lernprogrammen wie z.B. Löwenzahn etwas experimentierfreudiger. Sie entwickelten enormen Ehrgeiz beim Lösen von schwierigen Aufgaben.

• *Wie lange spielen Kinder am PC?*
Die Spieldauer ist individuell sehr unterschiedlich. Einige Kinder möchten ein Spiel unbedingt zu Ende bringen oder eine Aufgabe erst lösen, bevor sie das Spiel freiwillig beenden, dabei vergessen sie die Zeit. Es gibt auch Kinder, die den ganzen Vormittag am PC verbringen könnten, nur um die Lösung zu finden. Diese Kinder brauchen unbedingt eine Zeitlimitabsprache. Andere haben ein gutes Gespür dafür, wann sie das Spiel beenden wollen. Sie unterbrechen, auch wenn die Aufgabe nicht vollständig gelöst ist. Wieder andere verlassen das Geschehen, sobald sie nicht mehr selbst an der Maus sind und kommen mitunter nach einiger Zeit zurück.

• *Wie konzentriert spielen die Kinder?*
Um die Aufgabenstellung zu erfassen und umsetzen zu können, ist Konzentration erforderlich. Genaues Hinhören stellt für viele Kinder eine große Anforderung dar. Doch die Kinder sind gerne bereit, aufmerksam zuzuhören, wenn sie etwas Interessantes oder Spannendes erwarten. Im gemeinsamen Spiel sind sie ganz bei der Sache, auch über einen längeren Zeitraum hinweg. Sie zeigen Ausdauer im Finden von Lösungen und Antworten.

• *Gibt es Kinder, die nur zuschauen?*
Es sind vor allem die jüngeren Kinder, die lieber zuschauen. Nur wenige der 3- und 4-jährigen haben den Wunsch, selbst eine Spielgruppe zu organisieren und dann auch die Maus zu führen. Einige beteiligen sich intensiv am virtu-

ellen Spielgeschehen. Meistens werden die „Nur-ZuschauerInnen“ durch Musik oder Begeisterungsrufe aufmerksam und unterbrechen dann ihr Spiel, zu dem sie aber überwiegend allein wieder zurückfinden. Nur ein Kind braucht dabei Unterstützung. Es hat zu Hause keinen Fernseher und nutzt nun jede Gelegenheit aus, um Geschehnisse am Bildschirm zu verfolgen.

• *Welche Edutainment-Titel werden bevorzugt?*
Von den angebotenen Titeln waren „Max und das Schloßgespenst“, „Max und die Piraten“ und „Eine Woche voller Samstage“ die absoluten Renner. Den Jüngeren gefiel vor allem das Living-Book „Nur Oma und ich“.

• *Was bewirken die Edutainment-Titel im Hinblick auf Fähigkeiten wie Geschicklichkeit, Phantasie, Kreativität, Lernen, Merkfähigkeit?*

Im Umgang mit der Maus wird die Hand-Auge-Koordination trainiert, da der Cursor (Pfeil) richtig platziert werden muss. Das Auge beobachtet dabei die Mausbewegung am Monitor, während die Hand die Maus bedient. Das Drücken und Halten der Maustaste und die gleichzeitige Bewegung des Cursors z.B. bei Sortieraufgaben erfordert eine hohe Koordinationsleistung von Auge und Hand.

Die von uns eingesetzte Software entspricht dem Alter unserer Kinder und regt sowohl ihre Kreativität als auch ihre Phantasie an. Manche Spiele trainieren die kognitiven Fähigkeiten wie z.B. Merkfähigkeit, Wahrnehmung, Gedächtnis, schlussfolgerndes Denken und die Kombinationsfähigkeit der Kinder. Viele Spielinhalte werden in der Freispielphase, im Rollenspiel in der Wohnecke, auf dem Bauteppich und im Außengelände oder beim Malen aufgegriffen, vertieft und so verarbeitet.

Das gemeinsame Erleben und Entdecken der Computerwelten hat für einige sprachgehemmte Kinder einen hohen Aufforderungscharakter. Sie teilen sich den anderen eher mit und werden selbstbewusster. Ein sehr schüchternes, zurückhaltendes Mädchen mit großen Sprachproblemen ist freier geworden und traut sich jetzt, mit den anderen Kindern zu kommunizieren. Durch ihre Erfolgserlebnisse am PC hat sie viel Achtung in der Gruppe erhalten.

• *Wie verändert der Spielplatz Computer den Kinder- bzw. Kiga-Alltag?*
In den ersten Tagen hat der Computer-Spielplatz einen regen Zulauf und löst bei den Kindern sehr großes Interesse aus. Doch durch die anderen reizvollen Spielbereiche und Angebote relativiert sich die Begeisterung für das neue Medium recht schnell. Die Kinder können sehr wohl für sich entscheiden, wo ihre augenblicklichen Spielbedürfnisse liegen und welchen Aktivitäten sie den Vorzug geben wollen. Bewegungs- und Bastelangebote werden weiterhin vorrangig genutzt.

Der PC erweist sich als Medium und Spielbereich neben anderen. An manchen Tagen sind die Gruppenangebote so interessant, dass niemand den Wunsch hat, den PC zu benutzen, so dass er gar nicht erst eingeschaltet wird. Der PC ist inzwischen ein integrierter Bestandteil in der Kindergartenarbeit geworden. Zu einzelnen Themen und Projekten, die wir im Kindergarten erarbeiten, wird Software angeschafft, wie wir es auch immer schon mit guten Bilderbüchern getan haben und auch weiterhin tun werden. Um weitere Impulse zu schaffen, wollen wir künftig noch andere Geräte, z.B. eine Digitalkamera und einen Beamer, einsetzen.

▸ Aktionstag mit Eltern und Kindern

Den Abschluss des Projektes bildete jeweils für eine unserer beiden Gruppen ein Aktionstag mit Eltern und Kindern. Dazu luden wir mit der folgenden Einladung ein.

Liebe Eltern,

seit Januar haben wir uns in unserem Kindergarten mit dem Projekt „Spielplatz Computer“ beschäftigt und vielfältige Erfahrungen gesammelt. Nun möchten wir Ihnen unsere Ergebnisse präsentieren und laden Sie und Ihr Kindergartenkind/Ihre Kindergartenkinder zu

Mittwoch, dem 4. April 2001,
von 14.00 bis 16.00 Uhr,

in unseren Kindergarten ein.
Es wird an diesem Tag nicht nur Gelegenheit sein, sich zu informieren und sich auszutauschen, sondern auch mit Ihrem Kind gemeinsam die verschiedensten Edutainmentprogramme auszuprobieren.

Andere Aktivbereiche wie z. B. Bau- und Wohnecke, Bilderbuchzelt, Mal- und Basteltischecke sind geöffnet und können genutzt werden.
Für das leibliche Wohl ist ebenfalls gesorgt.

Wir freuen uns auf Ihr Kommen und verbleiben mit freundlichen Grüßen

Ihr Kindergarten-Team

Etwa zwei drittel unserer Eltern und Kinder machten von diesem Angebot Gebrauch. Die Reaktion unserer Eltern auf unser Projekt, ermittelt durch eine Fragebogenaktion und auch deutlich geworden in verschiedenen Gesprächen, war sehr positiv.

Die überwiegende Mehrheit wünscht sich auch in Zukunft den PC als Medium für den Kindergarten. Unsere Eltern möchten aber auch Beratung und Bewertungshilfen für geeignete Kindersoftware.

Spielplatz Computer
Eltern - Fragebogen

Statistische Auswertung: 50% wurden zurückgegeben

Name **Alter** unter 30 J. 3% / 30 – 40 J. 54% / über 40 J. 13%

Befindet/befinden sich in Ihrem Haushalt ein / mehrere Computer?

( ) ja, und zwar ___(Anzahl) 78% haben 1 PC / 13% haben 2 PCs
( ) nein 11% haben keinen PC

Wer benutzt diesen Computer?

ein Erwachsener 32% mehrere Erwachsene 68%
kein Kind 30% ein Kind 22% mehrere Kinder 18%
das Alter der Kinder
-3J. 13% / -4J. 9% / -5J. 11% / -6J. 26% / älter als 6 Jahre 42%

Wie häufig benutzen Sie den Computer?

Täglich 38% etwa 1 Stunde 54% an 2–3 Tagen in der Woche 33%
seltener, und zwar_____ 23%

Wofür wird der Computer benutzt durchschnittlich?

19x Spiele 14x Lernprogramme
26x Schriftverkehr 11x Abrechnungen
12x Internetadresse 13x Surfen / Chatten im Internet
6x sonstiges, und zwar: Durchführung; betriebliche Nutzung; e-Mails

Können Sie sich den Computer für Kinder im Kindergarten vorstellen?

ja 95% nein 5%

Halten Sie es für wünschenswert, dass Kinder im Kiga bereits am Computer spielen?

ja 64% unentschlossen 3% nein 13%

Sonstige Anmerkungen Kommt auf die Art der Spiele an.
Die Kinder sollen nicht zu lange am PC sitzen.
Wünschenswert wären Buchstaben- und Zahlenspiele.
Belege in Kurze Computerkurs.

▸ Fazit und Ausblick

Der Einsatz von guter Software hat sich als bereicherndes Angebot in unserem Kindergarten erwiesen. Die Kinder konnten im sozialen Miteinander ein Medium erleben, das zu Aktivitäten und Reaktionen herausfordert. Die Kinder haben erfahren, welchen Spaß es macht, gemeinsam in der Gruppe zu erkunden, zu suchen, Aufgaben zu lösen und zu lernen. Auch das mögliche Überwechseln von einer zur anderen Kindergartengruppe während der Freispielphase hat sich positiv ausgewirkt. So haben sich neue Kontakte und Interessengemeinschaften zwischen den einzelnen Gruppen unseres Kindergartens gebildet.

In der Weiterführung dieses Projektes ist angedacht, eigene Geschichten zu schreiben und zu illustrieren, wie auch Spiele selber herzustellen und anderes mehr.

Gute Edutainment-Titel bieten den Kindern Freiräume zum Experimentieren und Gestalten und sollten durch motivierende Spielangebote Kinder ermutigen, sich selbst Wissen anzueignen. Das Kennenlernen verschiedener Spiele trägt zur eigenen Meinungsbildung bei und verhilft Kindern zum kritischen Umgang mit Software. Da die Kinder selbstständig tätig sind, bei ihrem Tun sowohl den Schwierigkeitsgrad als auch das Tempo selbst bestimmen können und oftmals durch die Computerstimme Bekräftigung erfahren, entsteht kaum Frustration. Wir möchten aufgrund unserer positiven Projekterfahrungen den PC mit allen seinen Nutzungsmöglichkeiten als ständiges Angebot bereitstellen. Das bedeutet, dass zu bestimmten Arbeitsthemen und Projekten passende Edutainment-Programme von uns ausgewählt und weitere Zusatzgeräte angeschafft werden. Unser Wunsch ist es, zukünftig mit den Kindern auch das Internet nutzen zu können.

Bei allen Angeboten werden wir aber auch weiterhin darauf achten, dass Software mit nicht altersangemessenen Inhalten bei uns keinen Platz findet. Auch wird jedes Programm, das wir einsetzen wollen, und jede Internet-Seite, die wir mit den Kindern besuchen, vorher von uns daraufhin überprüft, ob es dem Alter der Kinder entspricht.

Wenn unsere Pädagogik sich an dem Lebensalltag der Kinder orientieren will, dürfen wir nicht übersehen, wie digitale Techniken derzeit das Familienleben schon mit gestalten und dies auch in Zukunft tun werden.

Unser Ziel ist es, den Kindern sowohl eine ästhetisch-sinnliche als auch eine mediale Erziehung zuteil werden zu lassen, d.h. unseren Kindern Räume zu ermöglichen, in denen sie originale Erfahrungen zur Entfaltung ihrer Sinne machen können, aber auch Räume zu gestalten, in denen mediale Inhalte erarbeitet werden.

■ Gisela Beckers/Christel Spitz-Güdden
Kita Lebensgarten der Lebenshilfe gGmbH Leben und Wohnen

Willi der Zauberfisch und Zilly die Zauberin zaubern mit uns am Computer

▸ Institutioneller Rahmen

Unsere Einrichtung ist eine heilpädagogische Kindertagesstätte mit fünf Gruppen: zwei Kindergartengruppen, zwei heilpädagogischen und einer integrativen Gruppe. Betreut werden 81 Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren. Betreuungsschlüssel: 1 Leitung (Sozialpädagogin), 5 Gruppenleiterinnen in Vollzeit (Erzieherinnen oder Heilpädagoginnen), 5 Ergänzungskräfte (Erzieherinnen oder Kinderpflegerinnen, eine Halbtagsbeschäftigte), 1 Verfügungskraft für die heilpädagogischen Gruppen, eine Sprachtherapeutin, 1 Kochfrau.

Der Schwerpunkt unserer Einrichtung liegt in der Integration und im gemeinsamen Tun von behinderten und nicht behinderten Kindern. Unser pädagogischer Ansatz ist ein ganzheitliches Lernen unter Einbezug der Lebenssituationen der Kinder.

▸ Projektrahmen

Am Projekt sind die beiden Regelgruppen beteiligt: Die Sonnenblumengruppe mit 26 Kindern, die von einer Gruppenleitung, einer Ergänzungskraft (Teilzeit) und einer Fachoberschulpraktikantin betreut werden. In der Mäusegruppe mit 24 Kindern übernehmen die Gruppenleitung, eine Ergänzungskraft und eine Vorpraktikantin die Betreuung.

Die Projektdauer beträgt 4 Wochen, in der Zeit vom 13.09. bis 14.10. 2000.

Zu Beginn des Projekts wird eine Erzieherin für das Computerprojekt freigestellt. Nach ca. 3 bis 4 Tagen ist eine ständige Betreuung nicht mehr erforderlich. Eine Erzieherin (nicht immer die gleiche) ist, je nach Absprache des Gruppenteams, jedoch weiterhin Ansprechpartnerin für die Kinder.

▸ Warum machen wir das Projekt?

Durch die Fachbereichsleitung unseres Trägers werden wir auf die Fortbildung „Medienerziehung im Kindergarten“ aufmerksam gemacht. Zunächst sind wir jedoch sehr skeptisch bezüglich des Computereinsatzes im Kindergarten. Zum einen verfügen wir selbst nur über minimale Erfahrungen mit diesem Medium und zum anderen sind uns nur kritische Stimmen einer bewahrpädagogischen Fachwelt bekannt, die den Medien einen negativen Einfluss auf Kinder zuschreibt. Folglich war unsere eigene Verunsicherung gegenüber dem Computer ein Hinderungsgrund dafür, uns damit zu beschäftigen, was Kinder an Medien fasziniert und warum. Im Verlauf der Fortbildung wird uns klar, dass wir damit einen Teil der Lebenssituation unserer Kinder einfach ausgeklammert haben.

Als aber die erste Hürde, die in erster Linie in Verbindung mit der Beherrschung der Technik bestand, genommen ist, gehen die Überlegungen im Team weiter. Eine Bedingung der Fortbildung ist, selbstständig ein Projekt durchzuführen, und so diskutieren wir, wie dies in unserer Einrichtung möglich ist und mit welchen Zielen. Im Großteam (alle Mitarbeiterinnen) entscheiden wir, dass das Projekt in den beiden Regelgruppen stattfinden soll. Für den Einsatz des Computers in den Gruppen mit behinderten Kindern fühlen wir uns noch nicht genügend vorbereitet.

Als zentrales Ziel setzen wir uns, Kinder nicht mit Lernprogrammen zu überhäufen. Wir wollen den Computer vielmehr als Spielplatz bzw. Spielzeug nutzen und über einen spielerischen Umgang mit dem Medium eine Grundlage für die Ausbildung der kindlichen Medienkompetenz schaffen. Die Kinder sollen den Computer als Spielmittel und nicht als Arbeitsgerät erleben, weil unserer Ansicht nach, insbesondere bei Kindern im Kindergartenalter, Lernen maßgeblich über die Freude am Spiel (gefühlsbetont und noch nicht systematisch) bestimmt wird.

Zunächst einmal ist uns wichtig, Erfahrungen zu sammeln, wie unsere Kinder mit dem Computer umgehen, welche Kinder daran spielen und ob die Spielregeln, die die Nutzungsdauer und -weise betreffen, sinnvoll sind und im täglichen Miteinander eingehalten werden. Auch wollen wir beobachten, ob einige Kinder häufig und lange vor dem Computer sitzen und so das Medium womöglich andere Aktivitäten verdrängt.

▸ Projektverlauf im Überblick

Auftakt
- Der Elternabend: Vorstellung des geplanten Projektes und der dafür verwendeten Software

1. Woche
- „Wie sieht eigentlich ein Computer von innen aus?“ Wir zerlegen alte Computer....
- eine Büroecke wird eingerichtet

2. Woche
- Einstieg ins Thema mit Bilderbüchern. In der Sonnenblumengruppe: „Willy, der Zauberfisch“ und in der Mäusegruppe: „Zilly, die Zauberin“
- der Computer hält Einzug in die Gruppe und mit ihm die entsprechende CD-ROM zum jeweiligen Bilderbuch

3. Woche
- es werden weitere CD-Computerspiele angeboten
- zu den Bilderbuch- und CD-ROM-Geschichten werden Hexen und Fische gebastelt
- aus Pappkarton wird ein Computer für die Halle gebastelt
- es entstehen CD-ROM-Mobiles
- wir besprechen mit den Kindern, welche Regeln für das Spiel am Computer gelten sollen
- an 4 Nachmittagen findet für die Eltern ein Spielangebot statt

4. Woche
- im Nachmittagsbereich läuft für die Vorschulkinder ein Angebot mit einem Malprogramm
- die örtliche Presse wird eingeladen, um das Projekt vorzustellen

▸ Projektverlauf im Detail

Vorüberlegungen im Team

In den Teamsitzungen stecken wir den engeren Rahmen des Projekts ab. Wir entscheiden uns, in das Thema Computer mit dem den Kindern vertrauten Medium Bilderbuch einzusteigen. Dazu wählen wir die Bilderbücher „Willy, der Zauberfisch“ und „Zilly, die Zauberin“ aus, zu denen es eine gleichnamige Software gibt.

Wir planen, uns während des Projekts einmal wöchentlich im Klein-Team zu treffen, um den Projektverlauf zu besprechen, zu reflektieren, gegebenenfalls abzuändern und weitere Schritte zu planen.

Auftakt

Der Elternabend

Der Infoabend für die Eltern ist für uns der Startschuss des Projektes. Hier informieren wir die Eltern über unsere Ziele und Beweggründe zum Einsatz des Computers im Kindergarten sowie über den geplanten Projektverlauf.
Als Einstieg in den Abend bitten wir die Eltern, von sich zu erzählen:

„Haben Sie zu Hause einen Computer? Wie wird der genutzt? Dürfen die Kinder daran spielen? Und wie ist das mit dem „Computern“ im Kindergarten? Finden Sie das okay?“

Diese Vorstellungsrunde ist für uns sehr aufschlussreich. Es stellt sich heraus, dass die PC-Ausstattung in den Familien sehr unterschiedlich ist: Die Palette reicht von Familien, die keinen Computer besitzen, bis hin zu Familien, deren Kinder einen eigenen Rechner im Kinderzimmer haben. Auch die Meinungen zum PC-Einsatz im Kindergarten gehen weit auseinander: Einige Eltern sind dem Thema gegenüber skeptisch und ablehnend eingestellt, die Mehrheit jedoch befürwortet den spielerischen Einsatz. Viele Eltern sind interessiert daran, welche Software sie ihren Kinder zu Hause bedenkenlos anbieten können. Sie erhoffen sich, dass wir sie künftig bei der Softwareauswahl beraten können.

Aufgrund der unterschiedlichen Standpunkte entsteht eine rege Diskussion. Ängste, wie etwa *„der Computer lässt die Kinder vereinsamen und kein soziales Miteinader zu“,* können den Eltern durch Ergebnisse vergleichbarer Computer-Projekte, die wir ihnen vorstellen, genommen werden.

Im Anschluss an den Gedankenaustausch wird das Projekt von der Leiterin der Kita vorgestellt. Sie weist auch auf die Möglichkeit hin, dass Eltern im Rahmen der Spielnachmittage mit ihren Kindern gemeinsam am Computer auf Entdeckungsreise gehen können. Einen kleinen Vorgeschmack dazu liefern die CD-ROMs „Willy, der Zauberfisch“ und „Zilly, die Zauberin“, die im Projekt eingesetzt werden sollen und nun den Eltern präsentiert werden.

Der Abend zeigt ganz deutlich ein Interesse der Eltern am künftigen Verlauf des Projektes. Sie wünschen sich beispielsweise Informationen darüber, wie die Kinder auf den Computer reagieren, wie sie ihn im Kindergartenalltag nutzen und welche Spiele sie bevorzugen.

1. Woche

Zunächst teilen wir den Kindern mit, dass wir alte Computer sammeln wollen. Wir gestalten dazu einen Aushang und erhalten von den Eltern nach kurzer Zeit einen alten Rechner, einen Bildschirm und mehrere Tastaturen. Wir beobachten, dass die Kinder die alten Geräte umgehend und ganz selbstverständlich mit in ihr Spiel einbeziehen. Da die Kinder großes Interesse zeigen, wie ein Computer von innen aussieht, bieten wir ihnen einige ausgediente Geräte zum Auseinanderschrauben an.

In der Sonnenblumengruppe entsteht die Idee, mit dem Bildschirm und einer Tastatur ein Kinderbüro einzurichten, und zwar eines, das *„dem Büro von Mama“* gleicht. Eine Erzieherin hat die Idee, einen Schreibtisch, der zur Zeit nicht genutzt wird, im Nebenraum aufzustellen. Ein altes Telefon wird auch noch gefunden, für Papier und entsprechende Stifte ist gesorgt, so dass die Kinder sich im Handumdrehen in einem „funktionstüchtigen“ Büro wiederfinden. Jetzt können „wichtige“ Briefe in der Kita verschickt und Anrufe getätigt werden. Während des Spiels mit den ausgedienten Geräten äußern viele Kinder den Wunsch, wie schön es doch sei, wenn es auch einen „richtigen“ Computer gäbe.

2. Woche

Wir starten das Projekt mit der Einführung der Bücher „Willy, der Zauberfisch“ und „Zilly, die Zauberin“. Erst zwei Tage später hält der Computer und mit ihm die entsprechende Software Einzug in die Gruppen. Am dritten Tag bauen wir den Computer in der Sonnenblumengruppe im Nebenraum auf und schließen ihn an. Eine Erzieherin holt während des Freispiels immer 3 Kinder in den Nebenraum, erklärt ihnen die wichtigsten Funktionen am Computer und erkundet mit ihnen gemeinsam das Spiel „Willy, der Zauberfisch“. Nach dieser kurzen Einführung wird der Computer in den Gruppenraum auf einem ganz normalen Kindergartentisch an einen zentralen Platz gestellt.

In der Mäusegruppe sieht es an diesem Tag etwas anders aus: Dort baut die Erzieherin den Computer auf einem Computertisch auf und stellt, wie bei einer Bilderbuchbetrachtung, eine Stuhlreihe davor. Hier wird der Computer erklärt und dann gemeinsam das Spiel „Zilly, die Zauberin“ angeschaut. Anschließend findet der PC in einer dafür abgetrennten Ecke in der Gruppe seinen Platz. Wir platzieren die beiden Computer bewusst unterschiedlich, weil wir herausfinden wollen, welche Form für uns geeigneter ist.

Wie die Kinder die beiden Spiele begeistern, verdeutlichen folgende Aussagen:
„Der Fisch kann sprechen!“ (Tobias, 5 Jahre, über das Spiel „Willy, der Zauberfisch“)
„Ey hasse gesehn! Da is´n echter Computer und der bleibt bei uns!“ (Alexander, 6 Jahre)
„Die haben da jetzt einen Fernseher mit Fischen drin!“ (Matthias zu seiner Mutter)
„Zilly, die Zauberin, finde ich toll, weil man alles bunt zaubern kann.“ (Katharina, 6 Jahre)
„Ich finde die Maus am besten, weil man damit drücken kann.“ (Alina, 6 Jahre)
Dennoch werden neben dem Spielen am PC die Bücher keineswegs uninteressant, sondern das Gegenteil ist der Fall. Die Bücher bleiben heiß begehrt. Viele Kinder suchen sich aus der Bücherkiste gerade die Bücher heraus, die zurzeit auch am PC bespielt werden, möchten diese vorgelesen haben, tragen das Buch gerne herum und entdecken immer mehr Einzelheiten in den Bildern. So können wir den Eltern die Angst nehmen, dass der Computer das Medium Buch verdrängen wird.

3. Woche

Kreative Angebote lassen das Projekt immer ganzheitlicher werden. So wird für die Halle ein Computer und eine Tastatur mit Hilfe der Kleistertechnik (Pappkarton mit Papier und Kleister ummantelt und angemalt) gefertigt, der auf einen Schultisch gestellt wird und allen Kindern zur Verfügung steht. Der Bildschirm wird ganz bunt gestaltet, auf die Tastatur malen die Kinder Hände, damit jeder erkennen kann, wo die Finger hingehören.

In dieser Woche haben die Kinder immer wieder die Gelegenheit ihre Projekteindrücke durch Malangebote zu verarbeiten. Die beliebtesten Motive sind, neben dem Computer, Details und Figuren aus „Willy, der Zauberfisch“ und „Zilly, die Zauberin“. Einige der Bilder werden in der Halle aufgehängt, damit die anderen Gruppen sehen können, womit wir uns in den Regelgruppen beschäftigen. Darüber hinaus laufen Bastelangebote, und es

entstehen viele Fische und Hexen. Die Mäusegruppe verwandelt sich nach und nach in ein Hexenzimmer mit Hexen, Besen und Katzen. Zur Einweihung unseres Hexenzimmers feiern wir ein richtiges Hexenfrühstück.

In der Sonnenblumengruppe schwimmen immer mehr Fische an der Decke: Aus CD-Rohlingen entsteht ein abstraktes Mobile.

Wir sind zunächst nicht sicher, ob ein Computerspiel pro Projektgruppe ausreichend ist. Aber schon bald stellen wir fest, dass unsere Sorgen unbegründet sind: Die Kinder spielen sehr intensiv mit diesem Programm und verlangen gar nicht nach Neuem.

Weil im Team und auch bei den Eltern die Sorge besteht, dass vielleicht Kinder den ganzen Vormittag vor dem Computer verbringen möchten, erarbeiten wir im Stuhlkreis mit den Kindern Regeln. Gemeinsam einigen wir uns jedoch schnell darauf, dass jedes Kind eine begrenzte Spielzeit von 10 Minuten hat. Danach wird gewechselt. Das Kind kann jedoch weiterhin zuschauen. (3 Stühle stehen vor dem Bildschirm, es muss aufgerutscht werden, um die richtige Reihenfolge sicherzustellen).

In dieser Woche bieten wir an 5 Nachmittagen den Eltern an, gemeinsam mit ihren Kindern den Computer zu erkunden. In der Zeit von 14.00 bis 16.00 Uhr besteht in jeder Gruppe für 4 Kinder mit Eltern die Möglichkeit, am Computer für eine halbe Stunde zu spielen. Da uns für die Aktion nur die beiden PCs zur Verfügung stehen, hängen wir im Vorfeld eine entsprechende Liste (mit Zeiteinteilung) aus, in die sich die interessierten Eltern eintragen konnten.

Wir bieten die beiden PC-Spiele an, mit denen sich die Kinder auch am Vormittag beschäftigen, damit die Eltern das, was die Kinder zu Hause erzählen, besser nachvollziehen können. Einige Eltern sind mit dem Computer bestens vertraut, andere haben keinerlei Vorkenntnisse. Bei den Eltern ohne Kenntnisse sind die Kinder stolz, ihnen das Spiel erklären zu können. Darüber hinaus freuen sie sich, den „Großen“ Tipps geben zu können, wie man etwa die Maus handhabt.
Die teilnehmenden Eltern sind erstaunt, wie schnell die Zeit beim Spiel am Computer vergeht.

In der Mäusegruppe wird der Computer vom Computertisch auf einen Kindergartentisch gestellt, da sich der Computertisch als wackelig erweist.

4. Woche

Am Computer kann man nicht nur spielen, sondern auch gestalten, z.B. malen. Und so bieten wir den Vorschulkindern aus allen Gruppen ein Malprogramm an, das auf der „Löwenzahn 2“ CD-ROM zu finden ist. Hier können die Kinder ausprobieren, wie es ist, wenn der Cursor zum Pinsel wird. Schnell zeigt sich, dass hierbei eine gute Auge-Hand-Koordination gefragt ist. Zu Anfang rutscht der Pinsel teilweise sehr übermütig über das „Blatt“. Es ist schwieriger als erwartet. Nur wenige Kinder schaffen es, gegenständlich zu malen. Die meisten Bilder sind kleine abstrakte Kunstwerke, die selbstverständlich alle in Farbe ausgedruckt werden. Schließlich möchten die Kinder zu Hause auch präsentieren, was sie geschafft haben.

Auch die Öffentlichkeit soll über unser Vorhaben informiert werden. Dazu laden wir die örtliche Presse ein. Unser Träger hat ein starkes Interesse daran, am Pressegespräch teilzunehmen. Die Öffentlichkeit reagiert positiv, und bei uns im Kindergarten gehen Nachfragen ein. Ein weiterer Artikel wird von der Leitung für das Austauschforum des DPWV geschrieben. Sogar auf einer regionalen LeiterInnenrunde wird nach mehr Informationen zum Projekt gefragt.

Nach diesen vier Wochen müssen wir den Computer an eine andere Kita der Lebenshilfe weitergegeben.
Mittlerweile haben wir aber einen eigenen Computer-Spielplatz bei uns in der Einrichtung, der glücklicherweise nicht mehr in eine andere Kita muss. Allerdings wandert der PC von Gruppe zu Gruppe, so dass es zwangsläufig Zeiten gibt, in denen er nur von einigen Kindern genutzt werden kann.

▸ Reaktionen der Eltern

Aus dem gut besuchten Elternabend schließen wir, dass das Thema „Kinder am Computer“ die Eltern beschäftigt und sie dem Thema relativ offen gegenüber stehen. Sie wünschen sich Hilfestellungen zum Umgang mit dem Computer zu Hause. Hierzu einige Äußerungen und Fragen der Eltern:

„Aus beruflichen Gründen haben wir zu Hause einen Computer. Der Sohn darf da nicht ran, da dieser offen im Wohnzimmer steht und die Gefahr besteht, dass wichtige Dateien verschwinden.“

„Grundsätzlich habe ich nichts dagegen, kenne aber keine Kindersoftware. Computern im Kindergarten stehe ich offen gegenüber.“

„Computern im Kindergarten – muss das denn sein?“

„Wie erkenne ich gute Software, und wie kann ich vernünftig die Zeit am PC begrenzen?“

Das Projekt wird von den Eltern gut angenommen, viele Mütter und Väter nehmen die Möglichkeit wahr, beim Nachmittagsangebot mit ihrem Kind am Computer zu spielen.

Gleichermaßen ergibt der ausgewertete Fragebogen, dass die Eltern es bis auf wenige Ausnahmen als positiv erleben, wenn der Kindergarten sich mit dem Spielplatz Computer auseinandersetzt und so den Kindern die vielseitigen Möglichkeiten des Umgangs vermittelt. Unserer Meinung nach ist es bei der Durchführung eines vergleichbaren Projektes unerlässlich, die Eltern immer wieder darauf aufmerksam zu machen, dass der Computer längst zu

einer Selbstverständlichkeit im kindlichen Lebensumfeld geworden ist und in der Kita lediglich eine zusätzliche Spielmöglichkeit darstellen soll. Erst wenn Eltern erkennen, dass wir uns als pädagogische Fachleute dafür verantwortlich fühlen, die Kinder auch auf diesem Gebiet zu begleiten und sie zu befähigen, kritisch auszuwählen, ist eine wichtige Voraussetzung für eine produktive Zusammenarbeit gegeben.

Allerdings haben wir nicht alle Zweifel aus dem Weg räumen können, schließlich müssen auch wir noch Erfahrungen sammeln. Durch unser Projekt haben wir jedoch deutlich machen können, dass es nicht unser Ansinnen ist, andere wichtige Bereiche wie etwa das Vorlesen oder das Spiel auf dem Bauteppich zu vernachlässigen.

▸ Reaktionen des Teams

Im Kleinteam wird das Projekt als erfolgreich gewertet. Die Kinder finden schnell einen Zugang zum neuen Medium, sind neugierig, wollen ausprobieren und spielen. Dennoch sind auch weiterhin alle anderen Angebote für die Kinder interessant. Die rege Beteiligung der Eltern, ihre Anregungen, Zweifel und Unterstützung haben uns darin bestätigt, dass es gut war, sich an diesem Projekt zu beteiligen, da der Computer ein aktuelles Thema der Kinder ist. Dieses Ergebnis spiegelte sich auch im Großteam wieder. Auch andere Gruppen wollen sich gerne mit diesem Thema auseinandersetzen. Auf der Grundlage unserer ersten Projekt-Erfahrungen kann nun über den weiteren Einsatz nachgedacht werden.

▸ Reflexion

Die Kinder der beiden Gruppen gehen ganz selbstverständlich mit dem neuen Medium um. In den ersten Tagen ist der Andrang groß. Freilich weckt das neue Medium Neugierde und ist etwas Interessantes, das alle ausprobieren wollen. Doch nach einigen Tagen ist der Computer für die Kinder nichts anderes als ein Angebot neben vielen, wie etwa Kreativ-Angebote oder das Spiel auf dem Bauteppich und in der Puppenecke. Wir sind überrascht darüber, mit welcher Selbstverständlichkeit die Kinder den Computer nutzen. Auch die Regeln werden von den Kindern problemlos akzeptiert und erstaunlich gut eingehalten.

Nur im Einzelfall bestehen Ängste, mit der Maus oder der Tastatur umzugehen. Es gibt kaum Kinder, die verunsichert sind und sich wenig zutrauen. Die meisten Kinder gehen unbefangen und nach kurzer Zeit selbstständig damit um. Wenige Kinder haben Schwierigkeiten bezüglich der Auge-Hand-Koordination. Auffällig ist, dass sich die dreijährigen Kinder noch nicht so stark für den Computer interessieren und bei dieser Altergruppe andere Spielbedürfnisse im Vordergrund stehen.

Für uns hat sich gezeigt, dass der Einstieg in dieses Medium über das Bilderbuch, ein den Kindern vertrautes Medium, sinnvoll ist. Bei den Kindern hat es einen großen Eindruck hinterlassen, eine ihnen bekannte Geschichte als Computerspiel zu spielen. Es deutet vieles darauf hin, dass es für die Kinder ganz wichtig ist, die Geschichten zunächst inhaltlich zu verstehen, bevor sie sie spielerisch nachvollziehen können. Andere Software wurde längst nicht so gut angenommen, wir vermuten, dass es daran liegt, dass diese nicht so intensiv eingeführt wurde. Somit reichte eine CD-ROM für mehrere Wochen.

Auch die nicht beteiligten Gruppen sind neugierig geworden. Das Team der integrativen Gruppe möchte auch angeleitet werden. Die beiden heilpädagogischen Gruppen sehen, dass der Computer als Spielplatz bei bestimmten Kindern je nach Behinderungsbild einsetzbar ist. Weiterführend ist dort zu überlegen, ob das Spiel am Computer in den heilpädagogischen Gruppen als gezielte Einzelförderung mit spezieller Software angeboten werden soll.

Insgesamt wirkte es sich sehr positiv aus, dass wir uns durch die Teilnahme an der Fortbildung inhaltlich und technisch gut vorbereitet hatten. So hatten wir eine Sicherheit im Umgang mit der Technik, konnten eine begründete Softwareauswahl treffen und darüber hinaus auch noch die Eltern entsprechend beraten.

▸ Hinweise und Tipps zum Ablauf

- Eltern über das geplante Projekt und die damit verbundenen Ziele informieren, damit sie sich einbezogen fühlen!
- Ausreichend Teamsitzungen durchführen, um die Arbeitsschritte reflektieren zu können. Es gibt immer Situationen, in denen man von der Planung abweichen muss oder bessere Ideen hat. Die KollegInnen dürfen sich mit dem Projekt nicht allein gelassen fühlen!
- Das Projekt ganzheitlich planen: Kinder lernen durch Angebote im kreativen, musischen und motorischen Bereich mit allen Sinnen!

Benötigte Materialien

- Ausgediente Geräte (Tastaturen, Rechner, Maus, Bildschirme)
- Bilderbücher: „Zilly, die Zauberin“ und „Willy, der Zauberfisch“
- CD-ROMs: Zilly, die Zauberin (Tivola), Willy, der Zauberfisch (Tivola), Max und das Schlossgespenst (Tivola), Löwenzahn 2, Das Zauberhaus (Cornelsen)
- Ein Computer mit Betriebssystem Windows 98 mit und Soundkarte und Boxen, Farbdrucker und 19-Zoll-Bildschirm

■ Claudia Riesen
DRK-Kita „Sterntaler“, Espelkamp

Die Computerkids

▸ Institutioneller Rahmen

Unsere DRK Tageseinrichtung für Kinder „Sterntaler“ liegt in der Stettinerstraße in Espelkamp. Es ist eine zweigruppige Einrichtung mit 5 Erzieherinnen und insgesamt 45 Kindern im Alter von 3 bis 6 Jahren. Zusätzlich werden 4 Hortkinder aus dem 1. und 2. Schuljahr betreut.

Die Tagesstätte liegt in einer Wohnsiedlung, die nach dem Krieg aus Munitionshallen entstanden ist. Sie besteht vorwiegend aus Ein- und Zweifamilienhäusern mit Garten. Bei vielen Familien wohnen die Großeltern mit im Haus oder in unmittelbarer Nähe.

Zu dem Einzugsgebiet gehört ein Übergangswohnheim, in dem AsylbewerberInnen und Kriegsflüchtlinge aus Afghanistan, dem Kosovo und der Türkei auf ihre Asylanerkennung und eine Wohnung warten.

▸ Warum das Projekt? Warum das Thema?

Ich bin seit nahezu 10 Jahren als Erzieherin tätig. Im Verlauf des Jahres wiederholen sich viele Abläufe und Feiern, die den pädagogischen Alltag begleiten.

Nach einigen Jahren hat sich für mich eine Routine eingestellt, neue Impulse fehlen. Ich möchte neue Gebiete in der pädagogischen Arbeit erforschen und umsetzen.

In den letzten 10 Jahren hat sich aber auch die Kindheit enorm verändert. Die Kinder wachsen in einer komplexen Medienwelt auf.

Figuren wie die Teletubbies und Pokémons hielten ins Kinderzimmer und auch in unseren Kindergarten Einzug. Ich duldete diese Medienfiguren, aber reicht das?

Ein sehr wichtiges pädagogisches Ziel von mir ist es, die Kinder dort abzuholen, wo sie stehen und sie in ihrer Entwicklung zu begleiten und zu fördern – und dazu gehört auch der Umgang mit ihren Medienerfahrungen.

Während der Berufsausbildung zur Erzieherin hatten wir das Fach „Medienpädagogik“, doch es wurde nur auf die Gefahr des Medieneinflusses hingewiesen. Damals machten wir es an dem Beispiel von „Barbie“ fest. Wir kamen zu der Erkenntnis, dass die Identifikation mit Barbie für die Mädchen nur negativ sein kann.

Es verfestigte sich seit damals für mich der Eindruck, dass Heldenfiguren aus dem Medienalltag ausschließlich einen negativen Einfluss auf die Kinder haben! Ich wollte dieser Meinung auf den Grund gehen und herausfinden, was dran ist an dem Einfluss der Medien auf die Kinder.

In meiner pädagogischen Arbeit habe ich Bilderbücher und Hörspielkassetten, mal einen Diaprojektor und den Fotoapparat eingesetzt. Doch Medien wie Computer, digitale Kamera oder Videokamera waren mir fremd und machten mir Angst. Doch wie gesagt, die Kinderwelt veränderte sich in den letzten 10 Jahren,

Als nach und nach alle Tageseinrichtungen des DRK einen PC für die Verwaltung bekamen, bemerkte ich meine Unkenntnis und meldete mich schleunigst zum Computerlehrgang an. Was habe ich mich in diesem Kurs gequält.

Nach einer Weile stand nun der PC im Büro. Als Bildschirmschoner wurde das Weltmeer eingerichtet. Ich erlebte sehr oft die Faszination der Kinder. Sie kamen ins Büro, schauten auf den Bildschirm, und vor allem die Fische vom Bildschirmschoner machten ihnen viel Spaß.

Einige Kinder berichteten vom Computer zu Hause und von Computerspielen. Ich kannte mich in diesem Bereich noch überhaupt nicht aus. Ich wollte mich dieser Herausforderung stellen. Computer in der Kindergartenarbeit, das hatte ich noch nie zuvor gehört oder erlebt. Ich bemerkte allerdings das große Interesse der Kinder am PC, und so fühlte ich mich mehr und mehr dafür verantwortlich, die Kinder im neuen Computerzeitalter kompetent zu begleiten. Förderlich dabei war meine eigene Neugierde und die Herausforderung, sich einem neuen Zeitalter zu stellen.

Vorüberlegungen

In unserem pädagogischen Tagesablauf können die Kinder während des Freispiels zwischen verschiedenen Spielbereichen wählen (z.B. Puppenecke, Halle, Außengelände, Turnraum). Sie wählen die SpielpartnerInnen und auch die Materialien frei aus. Dazu bieten wir ihnen Räumlichkeiten, Materialien und auch Freiräume an. So soll nun auch der Computer als ein weiteres Material/Spielzeug zur Verfügung stehen.

Doch um mit diesem „Material Computer“ sinnvoll umgehen zu können, müssen die Kinder erst einmal seine Beschaffenheiten und Gegebenheiten kennenlernen. Ich möchte ihnen spielerisch zeigen, welche Möglichkeiten der Computer bietet, wie sie ihn im Spiel nutzen können und welche Möglichkeiten sie zum Erforschen und Lernen haben (z.B. Internetnutzung).

Ich möchte auf die Medienerlebnisse der Kinder eingehen, sie bei der Verarbeitung begleiten und unterstützen. Die Kinder sollen auf die mediale Welt mit all ihren Möglichkeiten, Chancen und auch Gefahren vorbereitet

werden. Ich möchte ihnen zeigen, dass man am Computer nicht nur Spiele spielen, sondern auch kreativ und aktiv werden kann.

Insgesamt möchte ich die Kinder und das Team in der Entwicklung von Medienkompetenz fördern und begleiten.

Vorbereitung des Projekts:

Ich überlege, welche Gegebenheiten vor Ort herrschen und was ich eventuell noch nutzen kann, denn wir haben im Kindergarten nur den Büro-Computer, keine Computerspiele und keinen Internetanschluss.

Also besuche ich unsere städtische Leihbücherei in Espelkamp. Die Leihbücherei ist beteiligt an dem „Netzwerk Ostwestfalen-Lippe“, eine Kooperation von 20 öffentlichen Bibliotheken der Region Ostwestfalen-Lippe. Dort kann man sich neben Büchern und Hörspielen auch die unterschiedlichsten Computerspiele für jedes Alter ausleihen. Von der Leiterin der Bibliothek erhalte ich eine Spieleliste, auf der ich viele der Spiele wiederfinde, die wir bereits während der Praxiswoche der Fortbildung „Medienerziehung im Kindergarten“ kennengelernt und getestet hatten.

In der Bücherei kann man gegen Entgelt auch ins Internet gehen. Die Leiterin bietet uns aber freundlicherweise an, diesen umsonst zu nutzen, und wir vereinbaren einen Termin, an dem ich mit den Kindern zu Besuch kommen werde.

▸ Einführung in das Projekt

Team

Auf einer Dienstbesprechung erzähle ich von der Fortbildung, meiner Projektplanung und der Idee, einen Computerausflug mit den Hortkindern zu unternehmen, da wir ja noch keinen Internetanschluss in der Einrichtung haben.

Gemeinsam testen wir das Spiel „Max und das Schlossgespenst“ von Tivola, das meinen KollegInnen sehr gefällt. Allerdings können sie sich so recht noch nicht vorstellen, welche Möglichkeiten der Computer sonst noch bietet und stehen der Technik eher skeptisch gegenüber. Aber alle sind gespannt darauf, mir bei der Projektarbeit über die Schultern zu schauen und zusammen mit den Kindern Technik und Programme erforschen zu können.

Eltern

Ich habe die Hortkinder mit ihren Eltern zu einem Klönnachmittag in die Tagesstätte eingeladen. Ich erzähle ihnen, dass ich die Fortbildung zur „Medienerziehung im Kindergarten“ besucht habe, mir die Praxiswoche Computer viel Spaß gemacht hat, und ich schlage ihnen vor, ein Computerprojekt mit den Horties zu starten. Die Kinder sind sofort begeistert. Ich berichtete von meinem Vorhaben und was wir genau am PC machen wollen, dass es nicht nur um Computerspiele geht, sondern auch um die Nutzung des Internets, um Kreativprogramme sowie den Einsatz des Scanners und der digitalen Kamera.

Durch die Computernutzung in der Grundschule sind auch die Eltern meinem Projekt gegenüber sehr aufgeschlossen, denn sie wünschen sich eine frühe, spielerische Förderung ihrer Kinder am Computer und eine Vorbereitung auf die Zukunft.

Gemeinsam mit den Eltern und Kindern legen wir einen festen Computertag in der Woche fest. Dem Computerprojekt steht nun nichts mehr im Wege.

Kinder

Nach dem Klönnachmittag führe ich mit den 4 Hortkindern ein Gespräch, und wir überlegen zusammen, dass uns für unseren Büro-Computer noch Boxen und Spiele fehlen.

Gemeinsam kaufen wir im nahegelegenen Supermarkt Boxen, und ich erzähle den Kindern, dass wir in der Bücherei Software ausleihen können. Also besuchen wir noch die Bücherei.

Während ich die Spiele ausleihe, warten die Kinder, entdecken natürlich bald die Computer, bei denen im Browser als Startseite die Homepage von Espelkamp eingerichtet ist, und spielen daran herum. Dabei öffnet sich die Internetseite von unserem Freizeitbad „Atoll“. Die Kinder sind begeistert: „*Wir sind im Atoll, unserem Schwimmbad*“. Ich verspreche ihnen, dass wir bald wieder kommen und dann zusammen einen Ausflug ins Internet unternehmen.

Mit dem Spiel „Max und das Schlossgespenst“ kehren wir zurück in die Tagesstätte. Die Kinder möchten natürlich sofort spielen, also installiere ich die Software, und wir gehen begeistert auf Sockenjagd. Es macht allen so viel Spaß, dass wir vereinbaren, nächste Woche an unserem ersten offiziellen Computertag weiter zu spielen. Alle sind hoch motiviert und können es kaum erwarten.

▸ Projektverlauf

Beteiligt sind 4 Hortkinder im Alter von 7 und 8 Jahren.

1. Tag: Wir gründen die „Computerkids“ – erste Versuche am PC
2. Tag: Das eigene Foto im Computer – Einsatz von Scanner und digitaler Kamera
3. Tag: Malen am PC – das Programm Paint erkunden
4. Tag: Das Internet – Computerausflug in die Leihbücherei
5. Tag: Gesprächsrunde und Abschluss

1. Projekttag

Wir setzen uns in der Gruppe auf den Spielteppich, und ich erzähle noch einmal, dass wir ja nun immer einmal in der Woche einen Computertag machen möchten und nun der Computerclub sind. Ich frage die Kinder, ob sie eine Idee für einen Namen haben, und sofort beschließen sie. „*Wir sind die „Computerkids“*.

Nun verteile ich an jedes Kind eine Sammelmappe, in der wir alles sammeln, was wir während des Computerprojekts unternehmen.

Anschließend gehen wir alle ins Büro an den PC, und ich erkläre, dass jeder die Möglichkeit bekommt, für die Mappe ein Titelblatt nach Wunsch zu gestalten. Ich zeige ihnen, dass man z.B. die Schrift und den Hintergrund farbig machen kann, aus verschiedenen Schriftarten auswählen, eine Grafik einfügen und die Schriftgröße verändern kann.

Da wir nur einen Rechner haben und jedes Kind sich ausführlich Zeit nimmt, sein Titelblatt zu gestalten, wird einigen bald langweilig.

Aber als wir im Anschluss mit „Max“ auf Sockensuche gehen, sind alle wieder begeistert. Wer eine Socke gefunden hat, tauscht die Maus mit einem anderen Kind. Wir spielen etwa 30 Minuten.

In den nächsten Tagen wird das Angebot, ab und an nach der Schule und während des Freispiels nochmals am Computer zu spielen, gerne genutzt.

2. Projekttag

Am Ende des ersten Projekttages hatte ich die Kinder gebeten, zum nächsten Treffen Fotos von zu Hause mitzubringen. Diese schauen wir nun gemeinsam auf dem Teppich an, und jeder erzählt, was auf seinem Bild zu sehen ist. Im Anschluss gehen wir an den Scanner, der bereits im Büro vorhanden ist. Ich zeige den Kindern, wie man das Foto einscannen kann, und wir übertragen alle Fotos in den PC.

Das Scannen klappt sehr gut. Die Kinder sind fasziniert, ihre Fotos plötzlich im Computer zu sehen. Schon nach kurzer Zeit kennen sie die Symbole, die angeklickt werden müssen, und scannen fast alleine.

Doch das Ausdrucken klappt leider nicht, da die Farbpatrone fast leer ist. Die Bilder sehen sehr verzerrt aus. Aber gerade das gefällt den Kinder, alle lachen über die unfreiwillig verfremdeten Bilder.

Wir speichern die Fotos, und ich verspreche den Kindern, dass wir sie noch ausdrucken werden, sobald wir eine neue Farbpatrone angeschafft haben.

Nun machen wir Bilder mit der digitalen Kamera, die ich von einem Freund ausgeliehen habe. Jedes Kind macht sein eigenes Foto, und sie finden es toll, sich auf dem kleinen Bildschirm an der Rückseite der Kamera zu betrachten. Wir versuchen, die Bilder in den Computer zu übertragen, jedoch gelingt es nicht. Ich rufe den Besitzer der Kamera an, der per Telefon versucht, Hilfestellung zu geben. Die Kinder werden sehr ungeduldig, haben keine Lust mehr zu warten, während ich das Programm der Kamera neu installieren muss. Sie gehen stattdessen lieber toben.

Nach einer Weile habe ich die Bilder im PC, und als ich die Kinder frage, ob wir weitermachen wollen, sind sie begeistert und kommen gerne zurück. Wieder ist die Faszination groß, die Fotos auf dem Monitor zu sehen und diesmal sind sie ja sogar noch selbst geknipst.

Die Kinder möchten als Abschluss noch gerne das Spiel „Emil und Pauline in der Burg“ spielen.

Doch das Spiel hat sehr viele Spielregeln und Symbole. Außerdem sind die Rechenaufgaben noch zu anspruchsvoll für die Kinder aus dem 1. und 2. Schuljahr. Sehr oft muss ich ihnen bei den Aufgaben helfen. Bei „Max und das Schlossgespenst“ waren alle Kinder die ganze Zeit über fasziniert, und alle Finger zeigten immer wieder auf den Bildschirm. Doch bei „Emil und Pauline“ verlieren sie schon bald das Interesse, und die Kinder, die gerade nicht die Maus bedienen, fangen an, im Büro zu toben und zu raufen.

Es war insgesamt für alle sehr anstrengend, die Motivation der Kinder ließ aufgrund der langen Wartezeit nach. Ich war besonders frustriert, da ich mich nicht gut genug mit der digitalen Kamera auskannte und bedauerte, dass ich mich nicht besser mit dem Programm vertraut gemacht hatte.

3. Projekttag

Beim dritten Treffen der Computerkids lernen die Kinder das Malprogramm Paint kennen, und diesmal teile ich die Gruppe. So können jeweils zwei Kinder am Bildschirm malen, und die anderen machen eine Kleingruppenarbeit zu dem Thema. Die Kinder experimentieren zuerst mit der Maus. Sie

haben viel Spaß, und nach einer Weile sind sie sehr kreativ und einfallsreich beim Malen. Die anderen beiden Kinder malen währenddessen in der Gruppe am Maltisch. Ich bitte sie darum, aufzumalen, was ihnen zum Computerprojekt einfällt. Fast alle malen sich selber im Büro und die Computerausstattung.

4. Projekttag

Für heute haben wir einen Internetausflug geplant. Bevor wir losgehen, unterhalten wir uns zunächst darüber, was das Internet eigentlich ist und bietet. Ich frage die Kinder, wer das Internet bereits kennt. Ein Kind weiß, dass man über www ins Internet kommen kann und dass man dort Emails als Post verschickt. Ich erzähle ihnen, dass es von vielen Kindersendungen auch Internetseiten gibt und gemeinsam stellen wir eine Liste auf, welche Internetseiten wir besuchen möchten:

www.espelkamp.de
www.Kindernetz.de
www.loewenzahn.de
www.wdrmaus.de
www.pokemania.de
www.blinde-kuh.de
www.funonline.de
www.kita-nrw.de

Zunächst wollen wir noch mal auf die Espelkampseite gehen, weil die Kinder ja schon bei unserem ersten Besuch in der Bücherei von dieser Seite aus in unser Freizeitbad „Atoll“ gesurft sind. Und auch die Pokémonseite darf natürlich nicht fehlen, da unter den Kindern einige begeisterte Pokémonfans sind, ebenso wie die Seite von Löwenzahn und der Sendung mit der Maus. Ich möchte den Kindern gerne die Seite „blinde-kuh.de“ zeigen, damit sie eine gute Kindersuchmaschine kennen lernen.

Wir gehen gemeinsam zur Bücherei, setzen uns an die Rechner und wollen anfangen zu surfen. Doch irgendwie ist alles anders als erwartet und ziemlich ungewohnt: An dem PC ist keine herkömmliche Maus, sondern ein Touchpad. Dessen Bedienung bereitet den Kindern Schwierigkeiten.

Auch dauerte es sehr lange, bis die jeweiligen Seiten aufgebaut sind. So nach und nach verlässt die Kinder die Geduld. Sie schauen sich lieber in der Bücherei um, blättern in Bilderbüchern und haben das Interesse am Internet verloren. Also leihen wir noch das Spiel „Oscar der Ballonfahrer und die Geheimnisse des Waldes“ aus und kehren zurück in die Kita.

5. Projekttag

Zum Abschluss kommen wir noch einmal zusammen und überlegen gemeinsam, was wir alles im Computerclub gemacht haben. Die Kinder erinnern sich sehr gut an alles und erzählen, was ihnen gut und nicht so gut gefallen hat.

Sven: „*Mein Lieblingsspiel war Max, und Malen am PC fand ich auch gut. Internet war langweilig.*“
Laura: „*Ich fand alles gut, außer Internet.*“
Florian: „*Mir haben die Fotos, Max, Addy und das Malen gefallen.*“
Marvin: „*Alles war gut.*“

Gerne hätten die Kinder einen eigenen Rechner mit Internetzugang für die Kita. Ich gebe den Kindern noch einen Fragebogen für die Eltern mit, um so auch von den Eltern noch eine Rückmeldung zu bekommen.

Nun kann jeder einen Wunsch für das heutige Treffen äußern. Sven möchte „Max“ spielen, Laura und Marvin würden gerne die Fotos noch einmal anschauen und Florian hat die Löwenzahn-CD von zu Hause mitgebracht, die er nun natürlich gerne mit den anderen zusammen spielen möchte. Also gehen wir an den Rechner, spielen Max, schauen Fotos an und spielen dann Löwenzahn. Florian lässt seine CD noch ein paar Tage im Kindergarten, damit wir auch weiterhin damit spielen können. Die Kinder möchten nach der Schule oder nach den Hausaufgaben gerne den Computer nutzen.

▸ Abschlussbemerkung

Uns allen hat das Projekt viel Spaß gemacht, und der Computer ist zu einem festen Bestandteil des Kitaalltags geworden. Wenn die Hortkinder Lust haben, können sie ihn nach Absprache nutzen, werden dabei aber auch weiterhin von uns begleitet. Inzwischen haben alle Gruppen einmal in der Woche einen Computertag.

Das Team unterstützt den Einsatz des Computers in unserer Einrichtung, zeigt sich sehr aufgeschlossen, interessiert und motiviert. Meine Erwartungen wurden übertroffen und ich bin froh, mich den neuen Herausforderungen des Computerzeitalters gestellt zu haben. Wenn wir die Kinder da abholen wollen, wo sie stehen, gehört der Umgang mit ihren Medienerlebnissen dazu. Insgesamt hat der Computer unsere pädagogische Arbeit bereichert.

▸ Reaktionen in der Öffentlichkeit

Die DRK Trägerschaft zeigte sich sehr interessiert und unterstützend.

Die Presse stand dem Computereinsatz im Kindergarten zunächst kritisch gegenüber. Als ich bei der örtlichen Presse anrief und sie um eine Berichterstattung bat, fragte die Reporterin schon am Telefon kritisch, ob das denn wirklich angebracht sei: „*Computern im Kindergarten?*“ Solche skeptischen Reaktionen – wie sie zum Teil auch von Seiten der Eltern oder des Teams geäußert wurden – habe ich stets ernst genommen. Als hilfreich hat sich erwiesen, zu zeigen, was wir machen: Eltern, Kolleginnen und Presse konnten auf Wunsch stets hospitieren.

Danach waren alle überzeugt. Sie sahen, welche Freude das Projekt den Kindern macht und dass die Kinder kompetent begleitet werden.

Ich war mit der Berichterstattung sehr zufrieden (vgl. Artikel in der „Neuen Westfälischen“ vom 23.10. 2000), weniger allerdings mit dem darauf folgenden Leserbrief einer Sozialpädagogin, die unser Computerprojekt sehr negativ bewertete. Ihrer Meinung nach gibt es schon genug verhaltensauffällige und motorisch eingeschränkte Kinder, da sollte man lieber hinaus in die Natur und nicht die Zeit vor dem Bildschirm verbringen.

▸ Vernetzung

Die Fortbildungs- und Projekterfahrungen waren Anlass für weitere Aktionen und haben zu Vernetzungen geführt, die auch weiterhin Bestand haben:

Gründung eines regionalen Arbeitskreises im Altkreis Lübbecke
Wir haben mit 5 DRK-Tageseinrichtungen für Kinder aus unserem DRK Kreisverband Altkreis Lübbecke aufgrund der Fortbildung „Medienerziehung im Kindergarten“ einen regionalen Medienarbeitskreis gegründet.

Zusammenarbeit mit der Medienwerkstatt Lübbecke
Wir leihen hier Materialien aus und finden Unterstützung bei der Handhabung der Technik. Außerdem begleitet sie uns bei der Fortbildung „Medien in Kinderhand“, die wir für andere Erzieherinnen aus dem Kreisverband anbieten.

Radiosendung mit Radio Westfalica – Kinder im Offenen Kanal
Mit dem Bürgerfunk haben wir eine eigene Radiosendung gestaltet. Wir haben von der Medienfortbildung berichtet und gemeinsam mit den Kindern die medienpädagogischen Projekte (Video, Foto und Computer) unserer DRK-Kindergärten präsentiert.

Netzwerk Ostwestfalen-Lippe
Wir nutzen gerne und oft die Möglichkeit, in der Leihbücherei kostenlos Computerspiele auszuleihen.

Gemeinsames Foto-/Dia-Projekt mit Kollegschule Lübbecke-FSP
Im Kunstunterricht der Fachschule für Sozialpädagogik erprobten die angehenden Erzieherinnen Möglichkeiten der Diagestaltung mit verschiedenen Materialien und entwickelten daraus eine didaktische Einheit für die Praxis. Unter Einbezug des Didaktik/Methodik-Unterrichtes führten sie in unserer Tagesstätte in Kleingruppen mit den Vorschulkindern ein Projekt durch.

Fortbildung „Kinder in Medienhand“ – aktiv als Multiplikatorinnen
Aus unserem Medienarbeitskreis heraus wurden wir als Multiplikatorinnen tätig und gestalteten in Zusammenarbeit mit der Medienwerkstatt Lübbecke eine eigene Fortbildung für Erzieherinnen unseres DRK-Kreisverbandes, die nicht an der Fortbildungsinitiative „Medienerziehung im Kindergarten“ teilgenommen hatten.

Nach einem theoretischen Einblick in die Medienpädagogik boten wir Workshops zu den Bereichen Foto, Video, Audio und Computer an.
Die Fortbildung fand großen Anklang und findet inzwischen einmal jährlich mit zwanzig TeilnehmerInnen statt.

Seite 92 – 103

Methoden, Tipps und mehr COMPUTER

■ Susanne Roboom
Blickwechsel e.V.

Anregungen und Ideen zum Einsatz des Computers

Teekesselchen, Dings Da & Co.
„Mouse ist nicht gleich Maus … Das ist ein kleines, flaches, schwarzes Ding. Manchmal ist das auch bunt … und da ist auch was Silbernes dran … das kann man in den Computer rein stecken und dann kann man da Sachen drauf tun …“

Die Kinder bilden Kleingruppen und überlegen sich, welche Computerteile sie kennen. Diese werden dann von der einen Gruppe umschrieben und die andere Gruppe muss raten, um welches Teil es sich handelt. So können Begriffe rund um den Computer spielerisch gelernt und eingeführt werden.

Suchspiel
In der Gruppe werden alle möglichen Teile versteckt, die es zu suchen gilt. Da dürfen sich zwischen Tastatur, Mouse, Monitor, Tower, Boxen und Druckerpatrone ruhig auch Batterien, Scheren, Stifte und andere „nicht computerrelevante“ Dinge mogeln. Wenn alle Gegenstände gefunden worden sind, wird gemeinsam überlegt, was für das bevorstehende Computerprojekt gebraucht wird. Und dann wird die Multimediastation zusammengebaut.

Die Büroecke
Puppen-, Bau- und Kuschelecke gibt es schon lange in der Kita, aber wie wär's denn mal mit einer Büroecke? Gemeinsam mit den Kindern wird überlegt, was da so alles rein gehört (z.B. Schreibtisch, Locher, Hefter, Aktenordner, Stifte, Zettel). Die entsprechenden Dinge werden zusammen getragen aus dem Büro der Leitung, von zu Hause, aus den anderen Gruppen … Und irgendwann kann dort dann auch der Computer Einzug halten …

Der selbst gebaute Computer
Aus Eierpappen, Alufolie, Gips und Ton und vielleicht auch aus alten Computergehäusen können eigene Computer oder computerartige Installationen gebaut werden. Diese können z.B. auch so groß sein, dass sie begehbar sind und sich so gut für Rollenspiele eignen.

Darüber hinaus können beispielsweise alte CD-ROMs oder Disketten zu Mobiles verarbeitet und als Raumdekoration verwendet werden.

Computergeschichten
Auch Bilderbücher, Hörspiele u.ä. können als Einstieg ins Thema Computer dienen. So gibt es z.B. aus der Reihe „Die Sendung mit der Maus“ einen anschaulichen Beitrag dazu, wie das Internet funktioniert, in der WDR-Reihe „Media Watch“ wird u.a. aufgeklärt über „Werbung im Internet“, und die Buch- und TV-Reihe „Was ist was?“ erklärt in der Folge „Computer und Roboter“ leicht verständlich die Funktionsweisen und das Innenleben von Computern sowie einiges zur ihrer Entwicklungsgeschichte.

Auch gibt es beispielsweise von den Bilderbüchern „Zilly, die Zauberin“, „Willy, der Zauberfisch“ oder „Mats und die Wundersteine“ ein Computerspiel, so dass der Einstieg in das Projekt auch gut über das Buch möglich ist. Hier kann dann später auch mal verglichen werden zwischen Spiel und Buch: Was gefällt mir besser? Was kann ich womit erleben? etc.

Zirkeltraining einmal anders
Wenn in der Einrichtung zwei oder mehrere Computer vorhanden sind, können verschiedene Stationen aufgebaut werden, an denen die Kinder in Kleingruppen innerhalb einer festgelegten Zeit (10 bis 15 Minuten) unterschiedliche Aufgaben am Computer lösen müssen. Hierbei können z.B. auch Bewegungsstationen eingebaut werden.
Beispielsweise:
Station 1: Malt gemeinsam ein Bild!
(Malprogramm: z.B. „Paint“ oder „Kidpix deluxe“)
Station 2: Seilspringen, Balancieren, Beine und Arme ausschütteln...
(Bewegungsspiel)
Station 3: Welche Spuren gehören zu welchem Tier? Welche Blätter und Früchte zu welchem Baum?
(Computerspiel: „Oscar und die Geheimnisse des Waldes“, Tivola)
Station 4: Überlegt einige Lockerungsübungen, die nach dem Sitzen am Computer gut tun. *(Bewegungsspiel)*

Es ist auch möglich, dass sich die Kinder in Kleingruppen ein Bewegungs-, Lockerungs- oder Entspannungsspiel ausdenken, welches im Anschluss an den Computer-Parcours von den jeweiligen Gruppen vorgestellt und gemeinsam durchgeführt wird.

Wenn Kinder bereits eigene Erfahrung haben, können sie auch selbst einen Parcours aufbauen – vielleicht für die Kinder aus der anderen Gruppe – und sich geeignete Bewegungsspiele ausdenken und jeweils eine Station betreuen.

Die Jury

Gemeinsam mit den Kindern wird überlegt, was ihnen an den Computerspielen gefallen hat und was nicht. Je nach Alter werden diese Kriterien auf einem Bogen Papier schriftlich notiert oder mit Hilfe von Symbolen verdeutlicht. Zur Übersichtlichkeit sollte ein Bild des zu bewertenden Computerspiels (Kopie der CD-ROM-Hülle oder der CD-ROM) auf den Bewertungsbogen geklebt werden. Mit diesem Bewertungsbogen werden dann verschiedene Spiele bewertet. Mit Smileys, Punkten, Sternchen o.ä. geben die Kinder ihre Wertung zu den einzelnen Kriterien ab.

Die Juryentscheidungen werden anschließend vorgestellt und diskutiert. Sie können dann auch auf einer Wandzeitung, in der nächsten Kiga-Zeitung oder auf der Kita-Homepage veröffentlicht werden.

Ähnlich wie Computerspiele können auch Internetseiten gemeinsam bewertet werden.

Max, Mats & Zilly in der Kindertagesstätte

Vorbereitung: Kindersoftware daraufhin sichten, welche spielerischen und kreativen Möglichkeiten in ihnen stecken und entsprechendes Material bereit stellen, Gegenstände verstecken o.ä.

Viele Spiele bieten ein großes Potenzial an Spiel- und Bastelangeboten, die auch außerhalb der virtuellen Welten „ganz real“ in der Kita umgesetzt werden können. So können z.B. nach einer Spielrunde „Max und das Schlossgespenst“ auch in der Kita gelbe Socken gesucht werden. Oder in Anlehnung an „Mats und die Wundersteine“ werden in der näheren Umgebung – z.B. an Orten, an denen mit Computern gearbeitet wird – „Wundersteine“ versteckt. Die Kinder gehen mit entsprechender Aufgabenstellung auf die Suche, finden die Steine und sammeln die gefundenen Wundersteine auf einem gemeinsam gestalteten Spielbrett oder einer Spiellandschaft.

Auch können Szenen aus den Spielen aufgegriffen und nach gespielt werden. Dazu werden Requisiten gebastelt, und natürlich sollten auch der Verkleidungskoffer und die Schminkkiste nicht fehlen.

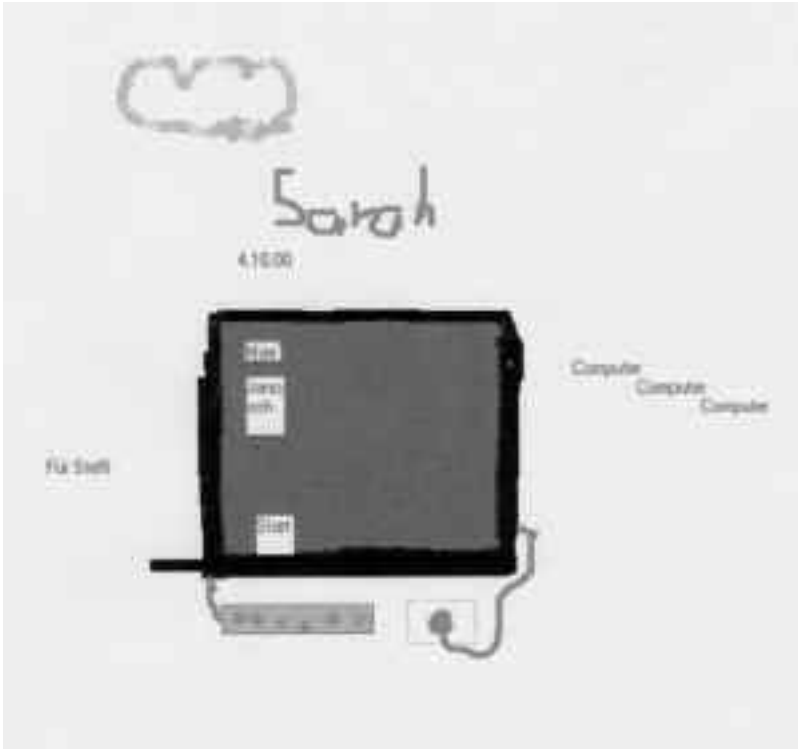
Manche Software lässt sich auch gut in ein Thema einbinden. Warum nicht mal den Waldtag mit dem Spiel „Oscar und die Geheimnisse des Waldes“ einleiten? Und für das Thema Ernährung ist beispielsweise „Milli Methas Ernährungsspiel“ geeignet. Oder wenn es um Verkehrserziehung geht, könnte ergänzend „Fred und das Flaschenfahrrad“ zum Einsatz kommen.

DigitalkünstlerInnen am Werk

Mit einer digitalen Kamera können die Kinder Fotos von sich erstellen und diese in den Computer laden, oder sie benutzen einen Scanner, um Fotos von sich oder auch andere Bilder in den Rechner zu laden. Mit oder ohne Aufgabenstellung können die Bilder dann mit Hilfe von Kreativprogrammen bemalt, verzerrt, gestreckt oder sonst wie manipuliert werden.

Wer solche Peripheriegeräte nicht zur Verfügung hat, lässt einfach die Fotos im Fotogeschäft auf eine CD-ROM brennen.

Die entstandenen Kunstwerke können als Bildergalerie die Kita zieren, in einem selbst gestalteten Bilderbuch oder der Kita-Zeitung Verwendung finden oder beispielsweise auch auf Spezialfolien (im Bürofachhandel erhältlich) ausgedruckt und dann auf T-Shirts, Leinenbeutel o.ä. gebügelt werden.



Virtuelle Weltreise im WorldWideWeb

Gerade wenn viele Nationalitäten in der Kita vertreten sind, kann mal gemeinsam auf „Weltreise“gegangen werden. Wo liegen denn eigentlich die verschiedenen Heimatländer und wie sieht es dort aus? Vielleicht gibt es andere Schriftzeichen, auf jeden Fall eine andere Sprache. Wie leben die Menschen dort? Was essen sie?

Spannende Infos über andere Länder lassen sich gut über Kindersuchmaschinen (z.B.: www.blinde-kuh.de oder www.milkmoon.de) finden: einfach den Ländernamen in das Suchfeld eingeben und los gehts…

Die Rechercheergebnisse können z.B. auf einem Eltern-Kind-Nachmittag ausgestellt werden, zu dem die Eltern landestypische Gerichte mitbringen.

Die virtuelle Weltreise kann auch durch Email-Kontakte zu anderen Kitas oder Grundschulen ausgebaut werden.

▸ „Einem geschenkten Gaul...“ Was der gebrauchte PC können sollte

Nicht immer ist die Kita bereits mit einem Computer ausgestattet. Und Geld für einen ganz neuen ist auch nicht da? Da kommt das freundliche Angebot der großen Firma im Ort, gebrauchte Computer zur Verfügung zu stellen, gerade recht. Aber ist der wirklich noch zu gebrauchen? Oder sitzt man dann auf einem Berg Elektroschrott, den es schon bald zu entsorgen gilt?

Hier eine kleine Checkliste, was das „alte Schätzchen“ mindestens können/haben sollte, damit es für die Projektarbeit noch eine ganze Weile gut zu verwenden ist:

Der Rechner
- Pentium II Prozessor/350 MHZ
- Festplatte: 2 GB
- Arbeitsspeicher: 64 MB RAM
- Grafikkarte und Soundkarte
- CD-Rom-Laufwerk
- Betriebssystem: Win 95 oder 98
- sowie: Tastatur, Maus und Boxen

Der Drucker
Beim Neukauf darauf achten, dass
- Schwarz- und Farbpatronen einzeln austauschbar sind
- die Patronen bezahlbar sind (darauf achten, dass die Ersparnis bei der Neuanschaffung nicht durch hohe Verbrauchskosten zunichte gemacht wird)

▸ Einige Internetseiten für Kinder

www.kidsville.de
Formi Formica, die Internetameise, leitet durch die Mitmachstadt für Kinder. Für Erwachsene gibt es Hintergrundwissen zur Konzeption von kidsville und Tipps zur Arbeit mit Kindern am Computer und im Internet.

www.internet-abc.de
Das Internetportal für Kinder und Eltern mit zahlreichen Tipps und Infos für einen kreativen und sicheren Umgang mit dem Internet.

www.blinde-kuh.de
DIE Suchmaschine für Kinder, die auch ein Internetlexikon, Spiele, Rätsel u.v.m. bietet.

www.milkmoon.de
Sehr übersichtlich aufgebaute Kindersuchmaschine.

www.br-online.de/kinder
Die Kinderinsel des Bayerischen Rundfunks lädt zum Mitmachen ein, bietet Rezepte, Basteltipps, Spiele und stellt vor, was im Radio und Fernsehen für Kinder läuft. Zudem hält die Kinderinsel „Schlawinerclub“ Rätsel, Veranstaltungstipps, Spiele u.ä. bereit.

www.kindernetz.de
Die Kinderseiten des Südwestrundfunks sind aufgebaut wie eine Stadt mit Marktplatz, Postamt, Spielplatz, Wohnviertel, Bibliothek, Rathaus und Funkhaus. Dahinter verbergen sich Informationen zu aktuellen Themen z.B. aus den Bereichen Tierwelt, Gesellschaft, Natur und Technik, außerdem von Kindern gestaltete Seiten, zahlreiche Surftipps, Kindernachrichten, eine Bildergalerie u.v.m.

www.lizzynet.de
Seiten für Mädchen mit Onlinemagazin zum Mitmachen, einem Chat, Infos rund um Schule und Beruf, HTML-Grundkurs, Surftipps u.v.m.

www.die-maus.de
Lach- und Sachgeschichten, Spiele, Mauskarten und mehr mit der Maus und dem Elefanten.

www.kika.de
Die „Trickboxx“, Rätsel, Rezepte, Bildergalerie, E-Cards, Linkliste und natürlich viele Infos rund um das Programm von KiKa, dem Kinderkanal von ARD und ZDF.

www.sandmaennchen.de
Das Sandmännchen online bietet Geschichten, Spiele, E-Cards und die Ecke für NostalgikerInnen.

www.tivi.de
Wissenswertes, Spiele, Basteltipps und Rätsel rund um die Kindersendungen des ZDF.

www.abc.net.au/children/linkup/default.htm
Bei Link Up handelt es sich um ein Online-Projekt: Kinder aus verschiedenen Ländern der Welt stellen sich online vor und können per Chat oder E-Mail ihre Erfahrungen austauschen. (Die Seiten sind auf englisch).

www.lilipuz.de
Kinderseiten des Westdeutschen Rundfunks mit Radio-, TV-, Buch- und Surftipps für Kids, Kindernachrichten und Frageecke.

www.kinderfilm-online.de/index.html
Aktuelle Informationen rund um den Kinderfilm: Was läuft wo? Worum geht's? Ein Film-ABC und „Kinokids.net" – das Kindermagazin.

www.kidsweb.de
Von Kindern für Kinder gestaltet enthalten diese Seiten Spiele, Rätsel, Filmtipps, Wettbewerbe, zahlreiche Experimente, spannende Links u.v.m.

www.multikids.de
„Mit Links ins Internet": sortierte, kommentierte und bewertete Linksammlung für Kinder.

www.pixelkids.de
Jedes der acht Pixelkids hat ein anderes Themengebiet. Es gibt einen HTML-Kurs für Kinder, außerdem kann hier gerätselt, gemalt, gespielt und mitgemacht werden.

www.geolino.de
das Kindermagazin von Geo, u.a. mit den Rubriken Tiere und Pflanzen, Wissenschaft und Technik, Menschen und Länder, Basteln und Experimentieren.

www.tiere-online.de
Infos, Tipps, nützliche Adressen, Links und Hintergrundwissen rund ums Tier.

www.stopkidsmagazin.de
Von Kindern gestaltete Online-Zeitung, die neben Spielen, Rätseln, animierten gifs, Witzen und Rezepten auch Möglichkeiten zum Mitmachen bietet.

www.wasistwas.de
Internetauftritt der gleichnamigen Buch- und TV-Reihe mit einem Computerlexikon, einer Spielebox, E-Cards, Linktipps und viel Wissenswertem aus Natur, Technik, Geschichte und aktuellem Weltgeschehen.

www.zzzebra.de
Die „Ideenbank für wunderfitzige Kinder": zahlreiche Spiel- und Basteltipps und Geschichten sortiert nach Themen und Rubriken.

www.kindersache.de
Kinderseiten des deutschen Kinderhilfswerks mit der „RABATZ-Kinderzeitung", einer Rubrik „Politik + Rechte", Adressen von Nachrichtenagenturen, einem Kinderchat u.v.m.

www.scoolz.de
Schülermagazin u.a. mit Hausaufgabenhilfe, einem Chatroom, Kino- und TV-Tipps, Infos zur Berufswelt und einer Beratungsseite der Techniker Krankenkasse.

www.naschecke.de
Die Naschecke vom SIN – Studio im Netz e.V. gibt es für Kinder und für Erwachsene. Für Kinder bietet sie Geschichten zum Weitererzählen, Spieletipps, spannende Links, Projektvorstellungen und Internetseiten von Kindern.

www.sowieso.de
Die „www-Zeitung für Kids, Kinder, Jugendliche und andere Menschen" berichtet über Politik und Gesellschaft, über Kultur und Sport. Die Sowieso-BesucherInnen können aber auch die eigene Meinung zu aktuellen Themen loswerden, Fragen stellen und miteinander diskutieren.

www.fantasten.de
Märchenwelten online: Märchen erzählen lassen und selber erzählen, Rätsel, Spiele, Links und ein Chat, außerdem E-Cards, Newsletter, Flohmarkt uvm. rund um die verschiedensten Märchen.

www.trampeltier.de
Eine Kindersuchmaschine, die auch interessante Links für Erwachsene und einen Eltern-Newsletter enthält

www.emil-gruenbaer.de
Emil Grünbar, bekannt aus der Janosch-Familie, präsentiert hier Vieles rund ums Thema Umwelt: z.B. ein Monatsthema, ein Umweltlexikon mit Tipps zum Nachmachen, interessante Links, Spiele und einen Terminkalender.

▸ Softwaretipps für Kiga und Hort

Diese Zusammenstellung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sie soll lediglich einige grundlegende Anhaltspunkte liefern, welche Software für den spielerischen Einsatz des Computers in der Kita genutzt werden könnte.

Kindergarten

- *Die Schildkröte und der Hase:* Der Klassiker für die ganz Kleinen ab 3 Jahren. Ein Living Book, Hersteller: The Learning Company
- *Billi Banni Kindergarten* (3 – 5 Jahre): Hase Billi Banni und Maus Mathilde helfen Leo, dem Löwen, beim Aufbauen des verlassenen Rummelplatzes. Dabei lernen die SpielerInnen u.a. Buchstaben, Farben und Formen kennen. Hersteller: The Learning Company
- *Trudi entdeckt Ort und Zeit* (3 – 6 Jahre): Einfache Spiele rund um Uhrzeiten, Himmelsrichtungen und Kontinente. Hersteller: Iona Software Limited
- *Max und das Schloßgespenst* (4 – 6 Jahre): Mit Max auf der Suche nach den gelben Socken. Trainiert nebenbei Farbunterscheidungs- und Orientierungsvermögen, bei Kindern sehr beliebt. Hersteller: Tivola
- *Max und die Piraten* (4 – 7 Jahre): Max und Onkel Pong verbringen ihren Urlaub an der Zwölfenbeinküste, als plötzlich Kapitän Segelohr mit seinem Schiff, der Santa Wackelzahn, auftaucht. Hersteller: Tivola
- *Oskar, der Ballonfahrer, und die Geheimnisse des Waldes* (ab 4 Jahre): Thema ist Umwelt und Natur. Hier erfährt man einiges über den Wald und seine BewohnerInnen. Hersteller: Tivola
- *Das Zauberhaus* (ab 4 Jahre): Im Zauberhaus ist Chaos. Spielerisch lernen Kinder mit Farben und Mengen umzugehen, Begriffe zu bilden, logisch zu denken und die Orientierung zu behalten. Hersteller: Cornelsen
- *Mats und die Wundersteine* (4 – 7 Jahre): Geschichte und Figur sind bekannt aus dem gleichnamigen Bilderbuch von Marcus Pfister. Hersteller: Cornelsen Verlag
- *Töff-Töff reist durch die Zeit* (4 – 6 Jahre): Das sprechende Auto Töff-Töff reist durch die Zeit auf der Suche nach seinem Hund Pep. Dabei müssen einige Abenteuer bestanden werden. Hersteller: Infogrames Deutschland GmbH
- *Denkspiele 1, 2, 3* (4 – 14 Jahre): Dieses Programm besteht aus drei Teilen: Der erste Teil ist bereits für Kindergartenkinder interessant, der Dritte noch gut für ältere Horties geeignet. Hersteller: Iona Software Limited
- *Löwenzahn* (ca. ab 5 Jahren): Peter Lustig und sein Bauwagen, bekannt aus der gleichnamigen ZDF-Kinderserie. Spiele und Sachwissen. Hersteller: Terzio/Bavaria
- *Meine erste Reise um die Welt* (ab 5 Jahre): Erkunden der Welt per Flugzeug, Schiff usw. Ein erster Einblick in fremde Länder und Kulturen. Hersteller: Bibliografisches Institut & F.A. Brockhaus AG
- *Kid Pix Studio deluxe* (4 – 10 Jahre): Malen, zeichnen, stempeln, sprühen. Eine Vielzahl kreativer Möglichkeiten. Hersteller: Mattel Interactive

Hort/Grundschule

- *Kid Pix Studio Deluxe* (4 – 10 Jahre): Malen, zeichnen, stempeln, sprühen Eine Vielzahl kreativer Möglichkeiten. Hersteller: Mattel Interactive
- *Denkspiele 1, 2, 3* (4 – 14 Jahre): dieses Programm besteht aus drei Teilen: Der zweite und dritte Teil ist für Horties interessant. Hersteller: Iona Software Limited
- *Flugzeuge bauen mit Willy Werkel* (6 – 10 Jahre): Willy Werkel hat einen vollen Schrottplatz und eine tolle Werkstatt. Eine Mischung aus Bildergeschichte und Kramspiel. Hersteller: Terzio Verlag
- *Music Maker für Kids* (6 – 9 Jahre): Musikbaukasten, mit dem aus vorgegebenen Sounds eigene Musikstücke „komponiert“ werden Hersteller: Magix Entertainment Products GmbH
- *Neues von Petterson und Findus* (ab 6 Jahren): Petterson und Findus haben im Garten jede Menge zu tun... eine abwechslungsreiche Mischung aus Geschicklichkeitsspielen und Rätseln. Hersteller: Alfabeta Gammafon Multimedia
- *Fürst Marigor und die Tobis* (ab 7 Jahren): Die Tobi-Kinder Ela und Alo haben die gefährliche Aufgabe unternommen, die von Fürst Marigor gefangen genommenen Tiere und Wesen des Nordwaldes zu befreien. Hersteller: Cornelsen
- *Bibbi Blocksberg – Freitag, der 13.* (7 – 11 Jahre), Hersteller: Kiddinx Entertainment GmbH

- *Carolina, die Kometenjägerin* (7 – 11 Jahre): Carolina entdeckt im Keller eine Rakete und hat auf ihrer Reise durch das Weltall einige knifflige Aufgaben zu lösen. Hersteller: Terzio Möllers & Bellinghausen Verlag GmbH
- *Lego Racers* (ab 8 Jahre): Die kleinen RennfahrerInnen müssen nicht nur reaktionsschnell sein, sondern auch ihre Autos clever zusammen bauen. Hersteller: Lego
- *Ronja Räubertochter* (ab 8 Jahren): Spielgeschichte mit Rätseln und Geschicklichkeitsspielen nach dem bekannten Kinderbuch. Hersteller: Oetinger
- *Junior Schreibstudio* (8 – 12 Jahre), Hersteller: Microsoft
- *Wettlauf ins All* (8 – 12 Jahre): Strategiespiel rund um wissenschaftliche und technische Grundlagen der Raumfahrt. Hersteller: Terzio Verlag
- *Dr. Brain - Die Reise durch die Zeit* (9 – 12 Jahre): Rätsel-, Knobel- und Denkspiele. Hersteller: Sierra Coktel
- *Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch* (9 – 12 Jahre): Onkel Albert ist ein kauziger Erfinder, der Kinder, Jugendliche und Erwachsene mit seinen Puzzles, Rätseln und Kombinationsaufgaben in seinen Bann zieht. Hersteller: Tivola Verlag
- *Physikus* (11 – 14 Jahre): Um die „Impulsmaschine“ wieder in Gang setzen zu können, müssen einige knifflige physikalische Probleme gelöst werden. Hersteller: Heureka Klett
- *Kais PowerGoo* (ab 10 Jahren): die eigenen Fotos können verfremdet, zu Karikaturen gemacht oder mit anderen Fotos „gemischt“ werden, Kreativsoftware zur digitalen Bildbearbeitung. Hersteller: Metatools/Metacreations

Literaturtipps

Bergmann, Wolfgang: Computer machen Kinder schlau. Was Kinder beim Computerspielen sehen, fühlen, denken und lernen. München 2000

Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.): Handbuch Medien. Medienerziehung früh beginnen. Bonn 2001

Decker, Martin: Kinder vor dem Computer. Die Herausforderung von Pädagogen und Eltern durch Bildschirmspiele und Lernsoftware. München 1998

Deutsches Jugendinstitut (Hg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Teil 2: Praktische Handreichungen. Opladen 1994

Feibel, Thomas: Multimedia für Kids: Spielen und Lernen am Computer. Was Eltern und Pädagogen wissen müssen. Reinbek 1997

Göttlicher, B./Pilger, M.: Kinder am Computer. 222 Ideen, wie Eltern ihre Kinder am Computer fördern können. München 1997

Hamann, Sabine: Wir bauen uns eine Homepage. Eltern und Kids gehen ins Internet. Beust Verlag 2001

Hoffmann, Bernward: Klick dich ein. Spiele und Ideen zur Medienpädagogik für 6- bis 14- Jährige. Matthias-Grünewald-Verlag 2000

Huber, Angelika/Bodo, Monika: PC-Grundlagen auf den Punkt gebracht. München 2001

Kappels, Yvonne: Nie wieder Angst vor’m Internet. Sozialpädagogisches Institut des Landes Nordrhein-Westfalen, Bonn 2000

Näger, Sylvia: Kreative Medienerziehung im Kindergarten. Freiburg 1992/1999

Neuß, Norbert/Michaelis, Carola: Neue Medien im Kindergarten. Spielen und Lernen mit dem Computer. Offenbach 2002

Palme, Hans-Jürgen: Computern im Kindergarten. Was Kinder am Computer spannend finden und wie ErzieherInnen damit umgehen können. München 1999

Schieb, J./Kühne, U.: Das Beste für Kids am Computer. Düsseldorf 1999

Stiller, Ilse: Internet auf den Punkt gebracht. München 2001

Wisemann, R.: Hilfe, mein Kind surft. Mit Kindern das Internet entdecken. Stuttgart 1999

Seite 106 – 157

Praxisbeispiele VIDEO

■ Christel Spitz-Güdden
Kita Lebensgarten, Lebenshilfe gGmbH Leben und Wohnen

Das schönste Ei der Welt – Film ab, Kamera läuft!

▸ Institutioneller Rahmen

Unsere Einrichtung ist eine heilpädagogische Kindertagesstätte mit fünf Gruppen: zwei Kindergartengruppen, zwei heilpädagogischen und einer integrativen Gruppe.

Betreut werden 81 Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren. Betreuungsschlüssel: 1 Leitung (Sozialpädagogin), 5 Gruppenleiterinnen in Vollzeit (Erzieherinnen und Heilpädagoginnen), 5 Ergänzungskräfte (Erzieherinnen, Kinderpflegerinnen, eine Halbtagsbeschäftigte), 1 Verfügungskraft für die heilpädagogischen Gruppen, eine Sprachtherapeutin, eine Kochfrau.

Der Schwerpunkt unserer Einrichtung liegt in der Integration und im gemeinsamen Tun von behinderten und nicht behinderten Kindern. Unser pädagogischer Ansatz ist ein ganzheitliches Lernen, das heißt, wir wollen Kinder mit Kopf, Herz und Hand ansprechen. Über das praktische Tun sollen Erfahrungen gesammelt werden, die für die Kinder ein Begreifen ermöglicht. Dies geschieht unter Einbezug der Lebenssituationen der Kinder.

▸ Warum machen wir die Fortbildung/das Projekt?

In unserem pädagogischen Alltag fand eine Medienerziehung bezüglich elektronischer Medien bisher nicht bzw. kaum statt. Da aber gerade das Medium Film/Fernsehen zu den Lebenswelten von Kindern gehört, wollen wir uns in unserer Einrichtung mit diesem Thema auseinandersetzen und unsere eigene medienpädagogische Kompetenz erweitern. Wir erhoffen uns davon, die Kinder in der Auseinandersetzung mit dem Fernsehen besser begleiten zu können. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte keine der Mitarbeiterinnen in der Einrichtung Vorerfahrungen mit dem Medium Film. Wir begaben uns in völliges Neuland. Um didaktische Möglichkeiten und Techniken der Videoarbeit kennen zu lernen, war deshalb für uns die Teilnahme an der Fortbildung so wichtig.

▸ Projektvorbereitungen

Teaminfo

Nach der Teilnahme an der Fortbildung stelle ich die Inhalte und meine Projektplanung im Großteam vor. Die ersten Reaktionen sind etwas verhalten, weil doch eine große Unsicherheit und Ängste in Bezug auf die Technik und den Umgang mit dieser bestehen. Auch wird von meinen Kolleginnen kritisch angemerkt, ob die Kinder nicht schon genug fernsehen und ob sie dies nun auch noch in der Kita tun müssten. Im Laufe des Projektes werden die Kollegen aber immer offener und sehen, wie die beteiligten Kinder aktiv werden und sich begeistern.

Elterninfo

Auf der Elternvollversammlung informiere ich die Eltern darüber, dass wir uns mit dem Thema Medienerziehung beschäftigen und ich dazu eine Fortbildung besuche. Zu diesem Zeitpunkt ist bereits klar, dass wir ein gruppenübergreifendes Projekt starten wollen, es ist aber noch nicht genau klar, in welchem Rahmen und zu welcher Zeit.

Als es dann ein halbes Jahr später soweit ist, die Technik organisiert war und das Projekt gestartet werden konnte, werden die Eltern der teilnehmenden Kinder informiert. Ein gesonderter Elternabend hat dazu dann allerdings nicht mehr stattgefunden.

▸ Was wollen wir erreichen?

Von vornherein war klar, dass wir mit den Kindern einen Film drehen wollen. Unser Ziel ist es, dass die Kinder die Technik kennen lernen und bedienen können, die zur Herstellung eines Filmes notwendig ist. Dadurch sollen sie verstehen, dass Filmwelten gemachte Welten sind und auch durch uns selbst veränderbar und gestaltbar sind.

Ein Thema oder eine Geschichte geben wir nicht vor, da sollen die Kinder ihre eigenen Ideen einbringen können. Sie sollen die damit verbundenen Arbeitsgänge miterleben und gestalten.

▸ Projektrahmen

Wir bilden aus interessierten Kindern der Einrichtung eine gruppenübergreifende Projektgruppe. Am Projekt sind 12 Kinder beteiligt, alle Gruppen der Einrichtung sind vertreten, behinderte und nicht behinderte Kinder. Die Projektdauer beträgt 7 Wochen, von Anfang Februar bis Mitte März 2001.

Betreut wird das Projekt zunächst von einer Erzieherin im Anerkennungsjahr und mir, der Leiterin der Einrichtung. Aus personellen Gründen betreue ich später die meisten Projektgruppentreffen jedoch allein.

▸ Projektverlauf im Überblick

Block 1: Einstieg: Unsere Fernseherlebnisse

Dauer: 2 Vormittage jeweils cirka 1 Stunde

- „Was siehst du im Fernsehen am liebsten?“
- „Beschreibe, was dir an der Sendung gut gefällt!“
- Die Kinder malen ihre Fernsehstars

Block 2: Vorübungen zum Sehen

Dauer: 2 Vormittage jeweils cirka 1 Stunde

- „Wie schauen wir eigentlich?“
  Sehen durch Rohre und Papprechtecke und das Fotoapparat-Spiel
- Optische Täuschungen: Basteln von Drehscheiben

Block 3: Geräusche

Dauer: 1 Vormittag cirka 1,5 Stunden

- Wahrnehmungsübungen: Anhören einer Geräuschekassette
- Aufnehmen von Geräuschen

Block 4: Erste Kameraübungen

Dauer: 2 Vormittage cirka 1 Stunde

- Wir sehen uns selbst im Fernsehen!
- Erste Aufnahmen

Block 5: Ein Film entsteht

Dauer: 7 Vormittage cirka 1 bis 1,5 Stunden

- Auswahl einer Geschichte aus einem Bilderbuch
- Szenisches Nachspielen der Geschichte
- Basteln von Requisiten
- Erstellen eines Bühnenbildes
- Verteilung der Rollen
- Filmen der Geschichte
- Schneiden und Nachvertonung des Films

▸ Durchführung im Detail

Block 1: Einstieg: Unsere Fernseherlebnisse

Die Kinder erzählen, was sie sich im Fernsehen anschauen. Als Favorit ganz vorne liegt die Sendung Pokémon, bei den Mädchen ist Sailor Moon ganz beliebt, aber auch von der Sendung mit der Maus und von Löwenzahn wird gesprochen. Die Kinder sind ganz begeistert, dass sie darüber sprechen können, es scheint ihnen ein echtes Bedürfnis zu sein, sich mitzuteilen. Bewusst nehmen wir keine Bewertung der Sendungen vor, und so erzählen sie völlig entspannt, und es sprudelt nur so aus ihnen heraus. Für uns Erzieherinnen ist es spannend und eine ganz neue Erfahrung, da wir sonst allzu leicht mit dem erhobenen Zeigefinger die Sendungen bewerteten. Dieses nicht zu tun, ermöglicht uns Erwachsenen, uns mehr in die Kinder und ihre Welten einzufühlen. Wir erfahren so viel mehr von ihnen und bekommen mit, was ihnen gefällt und was sie bewegt.

Nach der Gesprächsrunde malen alle ihre Lieblingsstars. Auch das geschieht mit voller Hingabe. Jedes Kind stellt sein Bild vor und erzählt, welchen Star es gezeichnet hat und warum. Dann suchen wir in der Halle einen Platz und hängen die gemalten Bilder auf. Dieser Platz ist von nun an unsere Info-Ecke des Projektes, wo weitere Bilder und Fotos für die anderen Kinder und Eltern öffentlich gemacht werden.

Block 2: Vorübungen zum Sehen

„Wie schauen wir eigentlich?“

Wir haben viele Rollen gesammelt (Toilettenpapierrollen, Zewa-Rollen, Garnrollen, usw.). Diese sollen für uns Fernrohre darstellen. Die Rollen haben unterschiedliche Durchmesser, sodass der Fokus beim Durchschauen auch größer oder kleiner ist und den Kindern deutlich wird, dass sie jeweils nur einen kleinen Ausschnitt des Ganzen sehen. Wir lassen ihnen genügend Zeit, auch unterschiedliche Fernrohre auszuprobieren.

Als Nächstes wollen wir das „Fotoapparat-Spiel“ spielen. Ein Kind ist dabei der Fotoapparat (die Linse) und das andere Kind der/die Fotograf/in. Die „Linse“ wird auf einen Gegenstand gerichtet, und dann drückt das fotografierende Kind durch einen leichten Druck auf den Auslöser – die Schulter des Kindes, das der „Fotoapparat“ ist – ab. Die Linse, also die Augen des Kindes, öffnen sich und merken sich das Gesehene. Die Kinder stiefeln begeistert durch die Einrichtung und „fotografieren“ alles, was ihnen wichtig ist. Später treffen wir uns in der Runde und berichten, welche Fotos geschossen wurden. Es ist erstaunlich, was es alles Neues zu entdecken gab, z. B. der Himmel durch die Dachkuppel oder der Fliegenschiss an der Wand und das, obwohl der Fotoapparat manchmal nicht ganz so reagierte, wie es sich der/die Fotograf/in gewünscht hätte.

Bei unserem nächsten Treffen geht es um optische Täuschungen. Dazu bastelt sich jedes Kind eine Wunderscheibe. Das beliebteste Motiv war der Löwe und der Käfig. Wir Erzieherinnen hatten Pappscheiben vorbereitet (Größe cirka 12cm Durchmesser). Auf der einen Seite der Scheibe ist ein sitzender Löwe und auf der anderen Seite sind Streifen gemalt. Dann wird in die Scheibe rechts und links ein kleines Loch gestochen, woran man jeweils einen Baumwollfaden befestigt. Die Scheibe wird zwischen den beiden Fäden schnell gedreht und siehe da, aus den Streifen werden Gitterstäbe und der Löwe ist im Käfig gefangen. Was für ein Wunder: Aus zwei Bildern wird eins, und das obwohl es doch in Wirklichkeit zwei Bilder sind. Die Kinder sind fasziniert von diesem optischen Spielzeug und basteln, malen und zwirbeln ausgiebig.

Block 3: Geräusche

Zum Film gehört auch der Ton. Wir haben in der Einrichtung eine Kassette mit Geräuschen aus dem Alltag (z.B. die Wasserspülung, klapperndes Geschirr, Türen, die geschlossen werden etc.). Diese haben wir mal im Vorfeld für Wahrnehmungsspiele mit Kindern und Erzieherinnen gemeinsam aufgenommen.

Wir hören uns die Kassette an. Die Kinder erkennen die Geräusche gut wieder und sind konzentriert bei der Sache. Nun wollen wir als zweiten Schritt eine kurze, selbst ausgedachte Geschichte mit selbst gemachten Geräuschen untermalen. Auf dem Fußboden liegen verschiedene Gegenstände und Materialien: Geschirr, verschiedene Papiersorten, ein Hammer und Nägel, Nussschalen etc.. Wir probieren aus, welche Geräusche man mit den Materialien machen kann und versuchen, die Geräusche Tätigkeiten zuzuordnen.

Dann erfinden wir eine Geschichte, indem ein Kind mit einem Satz eine Geschichte beginnt und alle anderen Kinder der Reihe nach die Geschichte mit einem Satz weiterführen können. Nun brauchen wir dazu natürlich noch Geräusche. Wir überlegen, welche Geräusche in unserer Geschichte vorkommen und wie man diese mit den vorhandenen Materialien hörbar machen könnte. Wir beratschlagen, experimentieren und nehmen schließlich die Geräusche auf Kassette auf. Für die Kinder ist es superspannend, die Kassette abzuspielen, denn jedes Kind erwartet aufgeregt die Stelle der Geschichte, an der es selbst das Geräusch gemacht hat.

Block 4: Erste Kameraübungen

Aufgrund dieses Projektes wurden vom Träger alle notwendigen technischen Gerätschaften angeschafft, damit auch eine weiterführende Arbeit mit den Medien gewährleistet ist. So sind wir in der glücklichen Lage, über eine neue Sony TRV 125 Digital 8 Kamera mit Stativ, einen Fernseher mit großem Bildschirm und einen Video-Rekorder von Panasonic zum Schneiden zu verfügen.

Die Kamera und der Fernseher werden aufgestellt, und gemeinsam mit den Kindern werden sie für die Direktübertragung miteinander verbunden. Dann schalten wir die Geräte an und es gibt ein großes Hallo: Die Kinder sehen sich selbst im Fernsehen! Sie finden es großartig und kriegen kaum genug davon, sich selbst auf dem Fernsehbildschirm zu entdecken.

Jedes Kind ist mal hinter der Kamera und mal davor. Einige Kinder sind ganz zaghaft, andere fühlen sich schnell sicher. Dies liegt zum Teil daran, dass die Kinder mit unterschiedlichen Vorerfahrungen an diesem Projekt teilnehmen. Wir stellen fest, dass die Kinder, bei denen zu Hause auch gefilmt wird, schon sicherer mit der Technik umgehen und unbefangener sind.

Aber alle Kinder lassen sich darauf ein, selber zu filmen und auch gefilmt zu werden.

Block 5: Ein Film entsteht

Wenn wir einen Film drehen wollen, brauchen wir als Erstes eine Geschichte. Das ist gar nicht so einfach, denn alle haben tolle Ideen, doch wir bekommen es nicht richtig zustande, daraus eine gemeinsame Geschichte zu machen. Es wird ziemlich konfus, geht hoch her und ein Ende der Streitereien ist nicht in Sicht. Vielleicht sollten wir doch lieber eine bekannte Geschichte aussuchen für den ersten Film? So entdecken wir beim Stöbern in den Bilderbüchern *„Das schönste Ei der Welt“* von Helme Heine (Middelhauve Verlag, 1983). Die Geschichte gefällt den Kindern gut und sie wird auserkoren, als Vorlage für unseren ersten eigenen Film herzuhalten.

Zunächst lesen und erzählen wir die Geschichte noch einmal. Dabei merken wir uns schon mal, welche Figuren in der Geschichte vorkommen. Diese malen wir auf ein Blatt, damit alle eine Übersicht haben, welche Rollen später im Film zu besetzen sind. Die Kinder entscheiden selbstständig, wer welche Rollen übernehmen soll. Interessant ist, dass gerade das Mädchen mit den kürzesten Beinen die Rolle des Huhns Latte übernimmt, welches durch seine langen Beine charakterisiert ist. Und zum Kameramann wird ein Kind mit einer starken Sehbehinderung auserkoren, er ist Albinist. Die Mutter dieses Kindes reagierte wenig erfreut, als sie hörte, ihr Sohn solle filmen, ihr Kind könne eh’ kein Kameramann werden. Der Junge kommt sehr traurig zum nächsten Drehtermin. Erst, als wir ihm versichern, er sei für unser Projekt der beste Kameramann, den wir bekommen können, kann er seine Rolle wieder genießen.

Die Kinder können durch dieses Projekt in Rollen schlüpfen, die sie sich vielleicht immer schon mal gewünscht hatten. Auch für die anderen war dies kein Diskussionspunkt. Alle finden die Rollenverteilung völlig in Ordnung.

Ich bin ehrlich erstaunt, wie gut und schnell sie sich einig werden, und dass sie bei der Besetzung von Schauspielrollen zum Teil völlig andere Kriterien ansetzen als wir Erwachsenen.

Als alle Rollen verteilt sind, überlegen wir, welche Kostüme benötigt werden. Die Kinder machen sich eifrig auf die Suche nach geeigneten Requisiten. Für den König findet sich ein roter Umhang in der Verkleidungskiste. Eine Krone wird gebastelt. Auch der „Fuchs“ bastelt mit, er fertigt sich einen Umhang aus braunem Krepppapier und eine Maske. Die „Hühner“ suchen sich weiße T-Shirts, Blusen und Überhänge und gestalten sich selbstständig ihre roten Kämme und Füße.

Als alle Kostüme fertig sind, wird gedreht. Drehort ist die Halle des Kindergartens. Wir stellen große Blumen in den Drehbereich und befestigen ein bemaltes Laken, welches uns als Hintergrund dienen soll. Bei den Aufnahmen zeigen alle viel Geduld und sind sehr konzentriert. Das Zusammenspiel der behinderten und nicht behinderten Kindern funktioniert sehr gut. Es ist erstaunlich, wie gut sich auch die geförderten (behinderten) Kinder über einen für sie langen Zeitraum konzentrieren. Es fällt ihnen zum Teil jedoch schwer, die Geschichte gleichzeitig zu spielen und Texte zu sprechen.

Sie sind im Spiel vertieft und lassen sich nur ungern von der Kamera oder Regieanweisungen stören. Ein Chaos droht und eine Regiebesprechung wird anberaumt. Die Kinder überlegen, was zu tun ist, um es den SchauspielerInnen einfacher zu machen und den Spaß an der Sache nicht zu verlieren.

Warum nicht die Geschichte von einer Person erzählen lassen, während die andern spielen? Das ist die Lösung. Da ich keine Rolle im Spiel habe, übernehme ich die Rolle der Erzählerin.

Immer mal wieder zwischendurch schauen wir uns gemeinsam an, was wir schon gefilmt haben. Die Szenen, die uns nicht gefallen, drehen wir gleich noch mal.

Nach 6 Vormittagen haben wir alle Szenen im Kasten und genügend Material, um daraus einen guten Film zu schneiden.

Da dies unsere erste Produktion ist und ich selbst im Umgang mit der Technik noch nicht ganz so sicher bin, entscheide ich, den Schnitt alleine durchzuführen. Für den Schnitt schließe ich mich einen Vormittag im Büro ein.

Den fertigen Film schauen wir uns gemeinsam an und die Kinder sind mächtig stolz auf das Ergebnis. Sie erzählen den anderen Kindern aller Gruppen, dass der Film fertig ist und wollen ihn den anderen natürlich auch vorstellen. Also veranstalten wir eine Filmvorführung.

An einem Vormittag wird aus unserer Turnhalle ein Kinosaal. Alle Kindergartenkinder werden zur großen Filmvorstellung geladen, indem die Filmstars von Gruppe zu Gruppe gehen und Ort und Zeit der Vorführung bekannt geben.

Und dann gibt es natürlich auch noch eine öffentliche Premiere. Dazu stellen wir Einladungskarten her, die wir an alle Eltern und Geschwister der Stars verteilen. Erfreulicherweise kommen dieser Einladung alle Eltern und fast alle Geschwister nach. Alle sind gespannt auf diesen Film. Es gibt Orangen- und Apfelsaft und die Atmosphäre ist mindestens fast genauso angespannt wie bei echten großen Premièrenfeiern. Und dann heißt es: Vorhang auf, Film ab! Als es am Ende der Vorstellung wieder hell wird, ernten die Kinder viel Applaus, die Eltern und Geschwister sind begeistert. Und unsere Filmcrew ist stolz wie Oskar!

▸ Reaktionen der Eltern

Einige Eltern der mitwirkenden Kinder waren neugierig und fragten nach, was wir tun, und ob sie den Film später auch anschauen dürften. Einige Eltern berichten uns, dass die Kinder zu Hause viel von dem Projekt erzählt haben und immer wissen wollten, wann es endlich weitergeht.

Und die Tatsache, dass alle Eltern sich für die Premiere Zeit genommen haben, zeigt deutlich, welch großes Interesse unser Projekt weckte.

Natürlich gab es auch negative Rückmeldungen. Einige Eltern meinten, die Kinder würden eh schon zu viel fernsehen, und die Kita solle sich mit anderen Dingen beschäftigen. Den zweifelnden Eltern versuchten wir deutlich zu machen, dass es uns nicht darauf ankommt, den Fernsehkonsum zu erhöhen, sondern dass dies neue Wege sind, bewusster und selbst bestimmter mit dem Medium umzugehen. Durch Handeln lernen die Kinder, wie Filme gemacht werden und dass sie selbst auch Filme gestalten können.

▸ Reaktionen des Teams

Das Team reagierte zunächst abwartend. Als das Projekt dann begonnen hat, verfolgten sie jedoch mit Interesse, welche Fortschritte wir machten. Sie fragten viel nach, da die Kinder nach den Dreharbeiten in den Gruppen von ihre Aktivitäten erzählten. Die Erzieherinnen berichteten, dass die Kinder begeistert erzählten und sich auf den nächsten Drehtermin freuten.

Das Produkt motivierte die Mitarbeiterinnen, auch einzusteigen. So wird nach und nach die Videoarbeit zu einem selbstverständlichen Bestandteil unserer Arbeit. Und mit zunehmender Sicherheit im Umgang mit der Technik nutzen wir auch die dokumentarischen Möglichkeiten, die dieses Medium bietet:

So z.B. für einen Infonachmittag zum Thema „Snozelen“ (dies kommt aus der Behindertenpädagogik aus den Niederlanden; wir nutzen den Schwerpunkt „Entspannung“). Wir filmten im Entspannungsraum, sodass Eltern bildhaft nachvollziehen konnten, wie ihre Kinder diesen Raum nutzen. Es wurde im Team und bei den Eltern sehr positiv aufgenommen.

▸ Reflexion

Die Kinder haben erfahren, dass es harte Arbeit ist, einen Film zu drehen, und dass viel Ausdauer erforderlich ist. Sie lernten den Umgang mit der Kamera und mussten überlegen, was wir alles benötigen, um unser Projekt erfolgreich abzuschließen. Viele hatten dadurch Erfolgserlebnisse, waren überrascht und erfreut, zu was sie im Stande sind, wenn man sie lässt.

Für ein zukünftiges Film-Projekt würden wir mehr Zeit einplanen, da wir am Ende unter Druck gerieten. In jedem Fall würde ich die Verteilung der Rollen und Aufgaben wieder den Kindern überlassen, da sie sich oft intuitiv das holen, was sie brauchen. Natürlich wird das eine oder andere Kind auch Unterstützung der Erzieherin brauchen, um sich etwas zuzutrauen. Aber auch Kinder sind in der Lage, sich mit anderen auseinander zu setzen und Rollen zu verteilen, wenn man ihnen den nötigen Freiraum lässt und ihnen Zeit gibt für Entscheidungen.

Der Junge, der durch die Kamera seine Sehschwäche kompensierte, das Mädchen, das sich wünschte, ein bisschen größer zu sein, und die Selbstverständlichkeit mit der Kinder diese Aufteilung akzeptierten.

Kinder, Eltern und Erzieherinnen waren von dem Projekt sehr angetan. Der zeitliche Aufwand war jedoch sehr hoch und unser technisches Know-how muss noch verbessert werden. Kinder und Erzieherinnen möchten, dass es weitergeht. Es ist faszinierend, welche Möglichkeiten in diesem Medium stecken.

Für die Zukunft erhoffen wir uns eine weiterführende, aufbauende Fortbildung, um somit Erleichterung im Umgang mit der Technik zu erfahren. In der Praxis fehlt leider oft die Zeit, in mühsamer Kleinarbeit das eigene technische Wissen zu vertiefen.

Einrichtung
Heilpädagogische Kindertagesstätte Lebensgarten
Pastor-Frankeser-Str. 24, 47589 Uedem
fon 02825.6617, *fax* 02825.10115

Träger
Lebenshilfe gGmbH Leben und Wohnen
Wagnerstr. 8–10, 47533 Kleve
fon 02821.75800

■ Petra Peponidis
Ev. Tageseinrichtung Am Palmstrauch

„Der Bankraub" – Horties drehen einen Videofilm

▸ Institutioneller Rahmen

Die Ev. Tageseinrichtung Am Palmstrauch ist eine von 13 Einrichtungen, die zum Diakoniewerk Neuss Süd e.V. gehören. Sie befindet sich in einem sozial schwierigen Umfeld. Insgesamt 63 Kinder besuchen die zwei Tagesstättengruppen und eine Hortgruppe. Der Anteil ausländischer Kinder liegt bei 45%.

▸ Zeitrahmen des Videoprojekts

Das Videoprojekt in unserer Einrichtung wurde an 20 Tagen in einem Zeitraum von acht Monaten durchgeführt. Ursprünglich war geplant, das Projekt innerhalb von drei zusammenhängenden Wochen anzubieten, doch die Umstände in der Einrichtung ließen dies leider nicht zu. Der Schaffensdrang der Kinder war trotz der langen Dauer zum Glück enorm groß. Sie arbeiteten an den Projekttagen jeweils ca. 2–3 Stunden.

▸ Die Gruppe und die Betreuung

An dem Videoprojekt nehmen sieben Kinder im Alter von 7–10 Jahren teil. Eine Erzieherin begleitet das Projekt und gibt Hilfestellung. Bevor wir mit der Projektarbeit beginnen, holen wir uns Einverständniserklärungen der Eltern ein.

▸ Vorüberlegungen

Generell sind alle Projekte für die meisten Kinder von Interesse, da sie eine Abwechslung zum Hortalltag darstellen. Medienprojekte sind besonders beliebt, da die Medien im kindlichen Denken und Fühlen einen großen Stellenwert einnehmen. Medienwelten werden konsumiert und bieten den Kindern u.a. Zerstreuung, Unterhaltung, Information und Affirmation. Praktische Medienprojekte in der Einrichtung ermöglichen es den Kindern auch, aktiv und kreativ zu arbeiten und bieten so eine spannende Alternative zum „nur" Konsum. Darüber können Potenziale entwickelt bzw. gefördert werden. Genau das möchten wir mit unserem Videoprojekt bezwecken. Nach vorheriger Einweisung in die Technik und nach verschiedenen Lern- und Arbeitsschritten sollen die Kinder während der Projektphase selbstständig einen Videofilm drehen können.

Durch das Videoprojekt sollen die Kinder ihre Medienkompetenz erweitern und ausbauen. Im Einzelnen sollen sie sich während des Videoprojekts mit folgenden Inhalten beschäftigen und diesbezüglich ihr Wissen und ihre Fähigkeiten ausbauen:

- Wahrnehmungsübungen, den eigenen Blick schulen
- Funktionen einer Videokamera: Ein- und Ausschalten, Zoom, Kassettenfach, Akkus einsetzen, Netzteil einstecken etc.
- Geräte der Videoarbeit kennen- und bedienen lernen (Kamera, Stativ, Monitor etc.)
- Wie kommt das Bild in den Fernseher? Anschließen einer Kamera an den Fernseher/Monitor (Kenntnisse über Anschlüsse, Kabel, Stecker etc.)
- Grundlagen der Filmsprache: Aufbau, Gestaltung und Wirkung von Filmen (Kameraposition, Bildeinstellung, Perspektive, kritische Hinterfragung von Filmen)
- Praktische Übungen: Kamera auf Stativ befestigen und ausrichten mit Blick auf Filmsprache
- Neuvertonung von Szenen aus dem Fernsehen
- Drehbucherstellung und Entwicklung von Dialogtexten
- Erstellen eines eigenen Films
- Nachbearbeitung, Schneiden der gedrehten Szenen.

▸ Projektverlauf im Überblick

Einstieg in die praktische Videoarbeit (12 Tage)

- *Wir schulen unseren Kamerablick!*
  Übungen ohne Kamera: Papierkamera; Kameraspiel;
  Herstellung eines Daumenkinos
- *Wie funktioniert die denn nun?*
  Einführung in die Kameratechnik, erste Handhabung der Kamera
- *Wie wirken denn die Bilder?*
  Perspektiven, Schwenks und mehr – theoretisch und praktisch!
  Ansehen von Filmspots und Besprechung der filmsprachlichen Mittel
  Filmen einer kurzen Szene mit mehreren Bildeinstellungen
- *Weitere praktische Filmübungen*
  Filmische Dokumentation von Rechercheaufgaben
  Vorstellungsrunde per Stopptrick
  Herstellung von drei Stopptrick-Filmchen
  Neuvertonung von Filmsequenzen
  Filmschnitt von der Kamera auf den Rekorder
  Drehen einer Szene aus einem Märchen

Drehen eines echten Spielfilms! (8 Tage)

„Der Bankraub"

▸ Projektverlauf im Detail – Einstieg in die praktische Videoarbeit (12 Tage)

Wir schulen unseren Kamerablick! Übungen ohne Kamera

Papierkamera

Als Einstieg in die Videoarbeit machen wir ein paar Übungen, um unseren Kamerablick zu schulen, allerdings ohne Kamera! Aus einem DIN-A4 Blatt (oder einem Pappkärtchen) basteln wir uns im Nu eine „Kamera“ aus Papier. Dazu versehen wir das Papier in der Mitte mit einem etwa 5 cm^2 großem quadratischen Loch, dem „Kamerasucher“. Mit Hilfe dieses Papiers „filmen“ die Kinder ihre Umgebung. Durch die Veränderung des Abstandes von Kamerasucher und Auge vergrößert oder verkleinert sich der Bildausschnitt.

Diese trivial anmutende Kamera macht den Kindern deutlich, wie unterschiedlich Einstellungen bzw. Bildausschnitte wirken. Dass bei einer Nahaufnahme andere Dinge zu sehen sind, als bei einer Weitaufnahme, auch Totale genannt.

Kameraspiel

Danach folgt eine PartnerInnen-Übung. Ein Kind symbolisiert eine Kameralinse, das andere den „Aufnahmeschalter“. Der „Aufnahmeschalter“ führt die „Kameralinse“ mit geschlossenen Augen durch die Einrichtung. Durch Antippen auf die Schulter öffnet sich die „Kameralinse“ solange, bis wieder der „Aufnahmeschalter“ gedrückt wird. Das gleiche wiederholen die Kinder zwei- bis dreimal. Anschließend erzählt das Kind, was es „aufgenommen“ hat. Der „Aufnahmeschalter“ erfährt, ob der Gegenstand lange genug gefilmt wurde, so dass er erkannt wurde, oder ob er die Kamera zu früh ausgeschaltet hat. Später werden die Rollen getauscht.

Herstellung eines Daumenkinos

Eine weitere Übung kommt aus dem Bereich der optischen Spielzeuge: das Daumenkino. Dies hilft den Kindern, Verständnis für den Aufbau eines Trickfilms zu entwickeln. Die Herstellung eines eigenen Daumenkinos funktioniert z.B. so: Auf 24 zurechtgeschnittenen Papierstreifen (ca. 10 x 5 cm) malen die Kinder einen Handlungsablauf, auf dem ersten Blatt ist z.B. ein Spross zu sehen und auf dem letzten eine blühende Blume. Auf den Blättern dazwischen wächst die Blume, doch auf jedem Papierstreifen darf nur eine kleine Veränderung vorgenommen werden, damit es wirklich so aussieht wie ein „laufendes Bild“. Durch schnelles Blättern der Seiten mit dem Daumen entsteht optisch der Eindruck, als ob die gemalten Bilder in Bewegung sind, eben wie in einem Trickfilm.

Wie funktioniert die denn nun?

Einführung in die Kameratechnik, erste Handhabung der Kamera

In der Runde machen wir eine Einweisung in die Kamerafunktionen. Wie geht die an? Wo schaue ich hindurch? Abwechselnd nehmen alle Kinder die Kamera in die Hand, werfen einen Blick durch den Sucher und testen den Zoom aus. Dann sollen sie die richtigen Kabel suchen und einstecken, damit wir das Kamerabild im Fernseher sehen können. Da gibt es so viele Kabel und Anschlüsse. Doch nach einer Weile sind die richtigen Verbindungen gefunden, und wir können uns nun direkt auf dem Monitor sehen. Nun können wir noch mal den Zoom testen und die Bildeinstellungen ausprobieren. Es macht allen viel Spaß, vor und an der Kamera zu experimentieren. Die Unterschiede in der Wirkung/Ansicht der unterschiedlichen Bildausschnitte (Nah/Halbnah/Totale) erkennen alle, das haben sie ja schon zuvor mit der Papierkamera ausprobiert.

Wie wirken denn die Bilder?

Perspektiven, Schwenks und mehr – theoretisch und praktisch!

In der Gruppe sehen wir uns anschließend einen Werbespot an und besprechen diesen. Die Kinder sollen sich Gedanken machen über mögliche Wirkung der Filmbilder, die durch Mittel wie Ton, Licht, Musik, Schnitt, Kameraschwenk usw. erzielt werden. Durch die bewusste Beschäftigung mit Filmen sollen sie verstehen lernen, dass Filme auch Auswirkungen haben können auf ihre Stimmungen und Gefühle. Sie erkennen, dass spannende

Momente oder langweilige Szenen ihre Aufmerksamkeit fesseln oder genau das Gegenteil bewirken können, auf jeden Fall wird der Blick gelenkt. Sie erfahren aber auch, dass die Wirkung von Filmen immer auch mit der eigenen Person zu tun hat, die bestimmte Dinge in Filmen mag oder eben auch nicht. *„Das finde ich langweilig gemacht, die Musik ist öde!"; „Du findest das vielleicht, aber eigentlich sind die Aufnahmen ganz gut!"* Die Kids werden zu FilmkritikerInnen und lernen, Bilder einzuschätzen und sich in Bezug zum Filmgeschehen zu setzen.

Nun sollen sie selbst einmal eine Szene filmen und dabei verschiedene Einstellungen und Perspektiven nutzen. Die Kinder überlegen sich eine kurze Szene: Vier Kindern begegnen sich und treffen eine Verabredung.

Ein Kind möchte gerne an die Kamera, vier SchauspielerInnen sind auch schnell gefunden. Dann wird die erste Sequenz der Szene gedreht. Die Kamera steht so, dass sie einen leeren Flur filmt. Dann kommen von der einen Seite zwei Kinder, und aus einer Tür treten zwei andere Kinder. Die Kinder erblicken sich. Schnitt! Nun wird die Kamera umgebaut und zwei der Kinder werden in Großaufnahme/Normalperspektive gefilmt. Die Kamera läuft: *„Oh, hallo, das ist ja toll euch zu treffen!"*, sagt ein Kind. Und wieder wird die Kamera aus- und umgestellt. Jetzt werden die anderen Kinder groß gefilmt und antworten. Die letzte Einstellung zeigt wieder alle vier Kinder, die in verschiedene Richtungen auseinandergehen, nicht ohne sich vorher verabredet zu haben.

Die Arbeit mit der Kamera zeigt auch eine erste medienpädagogische Wirkung: Die Äußerung eines Kindes: *„Gestern habe ich eine Komödie auf VOX-TV gesehen. Mir ist aufgefallen, dass der Vater des Jungen in einem anderen Zimmer war und die Kamera von oben nach unten wechselte!"*, verdeutlicht den gewachsenen „Kamerablick".

Weitere praktische Filmübungen

Filmische Dokumentation von Rechercheaufgaben

Für die selbstständige Filmarbeit bekommen die Kinder heute zwei Rechercheaufgaben gestellt, die sie vor und mit der Kamera lösen sollten. Sie sollen ihre Recherche filmisch dokumentieren. Bei diesen Aufgaben müssen folgende Arbeitsschritte durchgeführt werden: Kamera vorbereiten (Akkus, Kassette), diese auf dem Stativ befestigen, Motive aussuchen, Bildausschnitt wählen, Kamera ausrichten, Filmmaterial erstellen.

Aufgabe 1: Recherchiert, wieviel kostet a) das Nachrichtenmagazin „Der Spiegel"; b) ein „Magnum"-Eis; c) ein „Überraschungsei".
Nach vorheriger Absprache mit dem Kioskbesitzer dürfen die Kinder im Kiosk drehen. Diese Drehgenehmigung sollte stets eingeholt werden, also immer um Erlaubnis fragen vor einem Dreh!

Aufgabe 2: Recherchiert, wo sich in der Einrichtung der Erste-Hilfe-Verbandkasten befindet.

Die Kinder ziehen hoch motiviert los und filmen die notwendigen Informationen. Ich bin überrascht, dass sie nicht, wie ich vermutet hatte, unglaublich viel Material filmen, sondern wirklich auswählen, was aufgenommen werden soll! Es ist spannend mitzuerleben, wie die Kinder an Sicherheit gewinnen und ganz selbstständig und ohne Scheu die Kamera bedienen. Mit viel Spaß drehen sie an dem heutigen Tag zwei kurze Dokumentationsfilme, die wir uns anschließend natürlich noch ansehen und diskutieren.

Vorstellungsrunde per Stopptrick

Die Kinder können sich vor laufender Kamera vorstellen. Dies soll aber so aussehen, als würde, wie von Geisterhand, nach und nach jeweils ein weiteres Kind in die laufende Szene gezaubert werden. Wie geht das? Das erste Kind stellt sich vor die Kamera. Diese wird auf „Aufnahme" geschaltet und das Kind nennt seinen Namen. Dann wird wieder der „Aufnahmeschalter" gedrückt, die Kamera steht nun auf „Pause". Das Kind vor der Kamera darf sich jetzt nicht mehr bewegen! Nun stellt sich schnell das nächste Kind in die Szene und nennt, sobald die Kamera wieder auf „Aufnahme" steht, seinen Namen. Dann wird wieder die Pause gedrückt und so fort. Also immer: Kind hinstellen, Kamera anstellen, Text sagen, Kamera stoppen, nicht bewegen und nächstes Kind hinstellen. Ist ganz lustig so ein „Stopptrick". Jedes Kind erzählt kurz etwas zu seiner Person (Name, Alter, Hobby) und wird dabei gefilmt. Danach wird die laufende Kamera angehalten und dann das nächste Kind gefilmt, sodass die Szenen ohne Übergänge hintereinander aneinandergefügt werden. In der Schlussszene ist die Gruppe vollständig. Der Effekt: Es sieht aus, als würden die Kinder plötzlich aus dem Nichts erscheinen, wie hingezaubert.

Genau in der Art des Stopptricks wollen wir nun weitere Trickfilme herstellen. Nun sollen die Kinder aber nicht sich selbst filmen, sondern sie sollen

verschiedene Materialien verwenden und diesen Leben einhauchen, sie „animieren".

Bereit liegen z.B. Pappe, Wachsmaler, Filzstifte, Plastiktiere, Papier, Playmobilfiguren, Legosteine, Stofftiere und Puppengeschirr.

Stopptrick-Film: „Kaffeeklatsch"

Aus den Materialien haben sich die Kinder drei Stofftiere ausgesucht. Diese sollen gemeinsam einen Kaffee trinken und werden entsprechend halbkreisförmig hingesetzt. Ein Bücherschrank dient als „Tricktisch". Als Requisite wird noch das Kaffeegeschirr zwischen den darstellenden Stoffbären aufgebaut. Der an die Kamera angeschlossene Fernseher dient als Kontrollmonitor, auf dem die Kinder direkt überprüfen können, in welcher Kameraposition und -perspektive und vor allem mit welchem Bildausschnitt die Szene gedreht werden soll.

Nun ist die Kamera positioniert und ausgerichtet. Dann entscheiden die Kinder, wer die Kamera bedient und wer die Stofftiere versetzt. Mit einem Zeitaufwand von ca. 30 Minuten entsteht die sieben Sekunden lange Filmsequenz „Kaffeeklatsch".

Stopptrick-Film: „Gefahr aus dem Dschungel"

Hierbei entscheiden die Kinder, welches Thema und welche Gegenstände sie benutzen möchten. Plastiktiere wie das Krokodil, Elefanten, Zebras und andere Dschungel- und Savannentiere bringen die Kinder auf die Idee, eine Geschichte zu drehen, in der alle Tiere vom Krokodil bedroht und verjagt werden. Der Titel „Gefahr aus dem Dschungel" ist geboren und nun muss eine passende Kulisse her. Eifrig malen die Kinder eine Filmkulisse auf Tapete, auf dem Dschungelboden entsteht ein Wasserloch und Gras. Der Hintergrund besteht aus Bäumen und Schlingpflanzen. Für die Fertigstellung benötigen sie anderthalb Stunden. Dann wird die Kulisse festgeklebt, die Tiere werden bereitgestellt, die Kamera wird ausgerichtet und die Strahler werden angestellt. Die Kinder kontrollieren den Bildausschnitt am Fernseher. Sie müssen beachten, dass sie nicht über die gemalte Kulisse hinausfilmen, sie dient als Bildgrenze.

Der Ablauf der Geschichte entsteht während des Drehs, sozusagen „Work In Progress". Zwischendurch muss ich die Kinder allerdings daran erinnern, doch auch mal zu einem Filmende zu kommen, sonst würden sie heute noch drehen. Nach einer Stunde Drehzeit ist der Film im Kasten und kann angesehen werden. Die Kinder sind mit ihrem Produkt zufrieden. Merken aber auch an, wie enorm hoch der zeitliche und organisatorische Aufwand für einen so kurzen Film ist.

Stopptrick-Film „Gespenster über der Stadt"

Hochmotiviert entscheiden sich die Kinder für einen weiteren Stopptrick-Film. Für die Kulisse wählen sie dieses Mal Legosteine. Das Bauen dauert wieder anderthalb Stunden und ist zeitaufwändiger als ursprünglich geplant. Die Kinder benötigen danach erst mal eine Pause, sodass sie am Nachmittag mit neuer Energie weitermachen. Nun gibt es zwar eine Kulisse aber noch keine Spielhandlung, die muss noch überlegt werden. Der Vorschlag eines Kindes, *„was mit Gespenstern"* zu machen, wird begeistert angenommen. Die Kulisse dient wieder als Bildausschnittsgrenze. Nachdem die Kinder festgelegt haben, wer die Kamera bedient und wer die Figuren bewegt, beginnt das Filmen. Dies artet wieder in einen langwierigeren Prozess aus als erwartet, und doch drehen die Kinder den Film mit sehr viel Geduld zu Ende. Zum Abschluss sehen wir uns mit der restlichen Hortgruppe die drei produzierten Filme an. Ein Kind erklärt den anderen dabei, wie ein solcher Trickfilm entsteht.

Neuvertonung von Filmsequenzen

Im nächsten Schritt werden die Vertonung und das Schneiden geübt. Hierzu steht uns ein geliehener Videorekorder (Panasonic N-HS 900) aus dem Medienzentrum des Neusser Landkreises zur Verfügung.

Als Einstieg führe ich den Kindern eine Filmszene mit dem dazugehörigen Originalton vor und danach eine Neu-Vertonung, die ich vorbereitet hatte. Die Kinder stellen fest, dass man durch eigene, kreative Textideen die Aussage eines Films total verändern und darauf einwirken kann.

Nun zeige ich den Kinder verschiedene Filmszenen ohne Ton. Die Szenen kommen aus den unterschiedlichsten Filmgenres (Serie, Nachrichten, Zeichentrick-Komödie, Spielfilm). Anstatt eigene Ideen für die Neuvertonung zu finden, sind die Kinder erstmal damit beschäftigt, die Filmszene nur unter dem inhaltlichen Gesichtspunkt zu erfassen und zu deuten. Am liebsten wäre ihnen, ich schaltete den Ton ein und sie dürften fernsehen. Doch das habe ich

ja nicht bezweckt, und so teile ich die Gruppe in Kleingruppen mit jeweils vier Kindern, und nun sollen sie einen neuen Text für die Synchronisation aufschreiben.

Nach kurzer Zeit sind sie dann auch soweit. Nach dreimaliger „Trockenübung“ wird vertont. Die Kinder sind mit dem Resultat sehr zufrieden, erzählen den Anderen aus der Gruppe eifrig davon und präsentieren ihnen stolz die vertonte Filmszene.

Auf Wunsch der Kinder vertonen wir am nächsten Tag einen weiteren Filmausschnitt. Es ist eine Szene aus dem Kinderfilm „Die Hexe“, und die Kinder suchen sich eine passende Szene aus und verteilen die Sprechrollen. Das Kind, das keine Synchronisation übernehmen will, ist für die Geräusche zuständig.

Ohne Ton sehen wir uns die Filmszene mehrere Male an. Inzwischen wissen die Kinder zwar, wie die Nachvertonung funktioniert, aber nun wächst damit auch ihr eigener Standard, und es soll besonders toll werden. Dieser Druck belastet: *„Ich weiß nicht, was ich sagen soll!“* oder *„Mir fällt nichts ein!“* sind die Kommentare, die geäußert werden. Es ist mühselig und langatmig, und so versuche ich, den Spaß wieder mehr in den Vordergrund des Geschehens zu bringen und den Perfektionszwang, den sich die Kinder im Übrigen selbst auferlegt haben, abzuschütteln. Nach einigen witzigen Bemerkungen und Textvorschlägen können sie sich dann auf einen sinnvollen Text zur Szene einigen. Immer und immer wieder üben sie ihre Szene „trocken“, bis endlich die Neuvertonung perfekt für die Aufnahme ist.

Nachdem wir drei weitere Filmvertonungen gemacht haben, wird deutlich, dass die Kinder viel schneller Szenen erfassen und daraus neue Szenen entwerfen bzw. textlich umsetzen. Auch die Rollenverteilung geht schneller vonstatten *„Deine Stimme passt doch gut dazu!“,* und die passenden Geräusche werden immer schneller gefunden.

Filmschnitt von der Kamera auf den Rekorder

In Ermangelung eines echten Schnittplatzes schneiden die Kinder mit Hilfe von Kamera und Rekorder. D.h. die aufgenommenen Szenen werden in der richtigen Reihenfolge und ohne Patzer von der Kamera auf den Rekorder kopiert.

Als Vorübung zum Filmschnitt zeige ich zwei Filme, deren Handlungsablauf in einer verdrehten Reihenfolge aufgenommen ist.

Film 1: Eine falsche Bilderbuchgeschichte: Ein Huhn legt ein Ei, ein gelbes Küken, ein Ei, eine Henne die Eier ausbrütet, ein Küken schlüpft aus einem Ei.
Film 2: Ein falscher morgendlicher Ablauf: Zähneputzen, Weckerklingeln, Haare kämmen, im Bett räkeln, das Haus verlassen, Anziehen, Aufstehen.

Gemeinsam entscheiden sie nun die richtige Reihenfolge der Filmszenen und notieren diese.

Nach einer kurzen Einweisung in die Schnitttechnik von Kamera und Rekorder wissen die Kinder, welche Knöpfe sie wann zu bedienen haben. Ein Kind bedient sodann die Kamera und das andere den Rekorder. Mit Hilfe der aufgezeichneten Notizen werden die Filmszenen nun in der richtigen Reihenfolge geschnitten bzw. kopiert. Die Absprachen müssen genau sein – *„Bist du fertig?“ „Ja!“; „Ich auch. Los!“* – dann ist die richtige Szene auf dem Masterband. Dieses wird danach an die richtige Stelle zurückgespult und auch das Kamerakind (in der Kamera ist die Kassette mit dem „falschen Film“) muss nun die nächste richtige Szene suchen. Sind dann wieder alle bereit, wird die nächste Szene geschnitten und so fort. Mit den Resultaten sind die Kinder sehr zufrieden.

Drehen einer Szene aus einem Märchen

Eine weitere Herausforderung stellt die Aufgabe „Drehen einer Märchenszene“ dar. Nachdem sich die Kinder für „Rotkäppchen und der Wolf“ entschieden haben, sollen sie auf einem Blatt Papier folgende Punkte bearbeiten: Wer spielt mit? Was passiert? Wann wird gespielt? Wo wird gespielt? Als sie damit fertig sind, besprechen wir gemeinsam die Aufzeichnungen und konkretisieren den Spielablauf. Dabei legen wir auch fest, welchen Text jedes Kind zu sprechen hat und mit welchem Bildausschnitt gedreht werden soll.

Danach suchen die Kinder brauchbare Requisiten. Passende Kostüme finden sie in der Verkleidungskiste. Manches Kleidungsstück und Requisit bringen die Kinder am nächsten Tag von zu Hause mit.

Als Drehort haben wir den Turnraum ausgewählt. Alsdann wird die Kulisse für den Dreh gestaltet und mit den Requisiten ausgestattet. Yuccapalmen symbolisierten den Wald, ein bereits vorhandenes Papphaus soll als Haus der Großmutter dienen und ein Kinderbett wird zum Bett der Großmutter umfunktioniert.

Folgende Szenen werden am zweiten Tag gedreht: Rotkäppchen läuft durch den Wald – Sie trifft den Wolf – Der Wolf erreicht vor Rotkäppchen das Haus der Großmutter – Der Wolf „frisst" die Großmutter – Rotkäppchen erreicht das Haus der Großmutter und entdeckt den als Großmutter verkleideten Wolf.

Die Eindrücke aus der praktischen Videoarbeit nehmen die Kinder natürlich auch mit nach Hause und das nicht ohne Konsequenzen, wie die folgende Aussage zeigt: *„Meine Mama hat mir gestern Abend extra wegen unseres Videoprojektes noch einmal das Märchen vorgelesen."*

Drehen eines echten Spielfilms! (8 Tage) „Der Bankraub"

Vorbereitung (3 Tage)

Nach einer Pause von drei Monaten beginnen wir endlich wieder mit dem Videoprojekt. Wir wollen jetzt einen echten Spielfilm mit allem Drum und Dran drehen. Wahrlich ein Höhepunkt des Projekts, ein selbst ausgedachter und eigenständig erstellter Film!

Nach einer kurzen Rückschau auf bereits Gelerntes und Erarbeitetes sind wieder alle Kinder mit großer Motivation bei der Projektarbeit dabei.

In einem Brainstorming tragen wir zunächst verschiedene Filmarten und Themen zusammen: Werbung, Nachrichten, Unfälle, Kriminalfilm, Witze, Unterwasserfilm, Trickfilm etc.

Dann überlegen wir gemeinsam, welche Vorschläge – gut sind sie alle – überhaupt von uns realisiert werden können. Der Unterwasserfilm wird gleich als zu kompliziert und nicht durchführbar gestrichen. Am meisten Anklang finden die Vorschläge Werbung, Nachrichten und Krimi. Dann stimmen wir ab: Der Kriminalfilm erhält die meisten Stimmen. Eine Geschichte ist rasch grob skizziert und ebenso schnell ist auch ein Titel gefunden: „Der Bankraub".

Gemeinsam überlegen wir nun den genauen Inhalt und beginnen mit dem Erstellen eines Drehbuchs auf einem großen, fast leeren Papierbogen. Auf dem Bogen ist lediglich eine Tabelle mit einer Zeile am oberen Rand und mehreren Spalten eingezeichnet. In der Zeile stehen folgende Begriffe: Szenennummer, Handlung, Personen, Text/Musik, Drehort, Einstellung/Perspektive, Kamerateam. Diesen Drehplan müssen wir nun ausarbeiten. Mit viel Geduld wird nun Schritt für Schritt jede einzelne Szene notiert. *„Je genauer hier vorbereitet wird"*, so erkläre ich den Kindern, *„desto besser laufen später die Dreharbeiten, da ihr dann alle wisst, wie der Film gedreht werden soll und was alles organisiert werden muss"*.

Die Kinder arbeiten mit Ausdauer, Konzentration und großer Emsigkeit.

Sie benötigen dennoch – oder gerade deshalb – zwei Tage für das Schreiben des Drehbuchs, die Verteilung der Rollen und die Überlegungen, welche Requisiten notwendig sind und wer sich um die Requisiten kümmern muss.

Übersichtsplan Organisation „Bankraub"

Folgende Posten – Schauspiel und Filmcrew – sind zu verteilen:
Rollen: 3 Polizisten, 2 Bankräuber, 1 Bankangestellte
Filmcrew: 1 Kamera, 1 Kameraassistenz

Folgende Requisiten werden benötigt/müssen organisiert werden:
Bankräuber: Spielzeugpistolen, Hemden, Plastiktüten, Spielgeld, Schminke, Strumpfhose
Polizisten: Hüte, Mäntel, Handschellen, Handy, Kraftfahrzeuge, Schild mit der Aufschrift „Hort-Eurobank"

Folgende Kulissen müssen gebaut/Räume gestaltet werden:
Bank (Turnraum): Schalter (Kaufmannsladen), Regal, Wanduhr, Spielgeld, Plastiktüte, Teppich, Tisch/Stuhl
Polizeirevier (Büro): Computer, Schreibtisch, Telefon

Folgende Technik muss bereit stehen und funktionieren:
Videokamera (Sony Handycam Video 8)
Videorecorder (Panasonic NVHS 900)
Stativ, Fernseher, Mikrofon, Verbindungskabel

Am Ende steht alles: der Filmtitel ist gefunden, die Story entwickelt, die Drehorte, DarstellerInnen und das Team – zuständig für Requisite und Kostüme – sind bestimmt, die Kamerateams eingeteilt und die Technik ist okay und vorbereitet. Nun können endlich die Dreharbeiten losgehen!

Dreharbeiten (5 Tage)

1. Drehtag

Die Kinder sind sehr aufgeregt und freuen sich, endlich anfangen zu können. Der Aufenthaltsraum der ErzieherInnen ist heute der erste Drehort. Er ist bereits zur Wohnung der Bankräuber umgeräumt und umgestaltet worden. Laut Drehplan sollen nun die Szenen 3 und 8 hintereinander abgedreht werden (3. Szene: Bankräuber zählen in ihrer Wohnung das geraubte Geld. 8. Szene: Bankräuber flüchten durch das Fenster.).

Zwischen der 3. und der 8. Szene kommen natürlich noch andere Szenen, denn die Flucht der Bankräuber ist schon fast das Ende des Films. Durch die vorangegangene Projektarbeit wissen die Kinder aber, dass sie den Film in beliebiger Reihenfolge drehen können, da sie ihn zum Schluss in die richtige Reihenfolge schneiden. So sparen wir Zeit, denn der Drehort muss nur einmal umgestaltet werden und die ganze Technik wird nur einmal im Zimmer aufgebaut.

Die beiden Darstellerinnen, die die Bankräuber spielen, sind bereits verkleidet. Die Szene wird noch mal kurz durchgesprochen. Sind die Texte noch im Kopf? Welche spricht zuerst? Und was ist mit dem Kamerateam? Ist die Kameraeinstellung klar? *„Ja, wir drehen zuerst mit der Totalen, den ganzen Raum, das Sofa und euch!“ „Und dann in Großaufnahme, deinen Kopf, Ilknur, und dann musst du sprechen!“*

Die erste Szene muss mehrmals wiederholt werden. Die beiden Akteurinnen verpassen zweimal ihren Einsatz und zudem versprechen sie sich auch noch. Doch egal, *„Klappe, die 4.!“*, auch nach der x-ten Wiederholung der Szene sind die Kinder mit Einsatz und Freude bei der Sache.

Dann läuft es besser, die Crew ist warm geworden. Die Flucht der Räuber durch das Fenster im Parterre braucht nur einmal gedreht zu werden. Dabei ist die besonders schwierig, denn hier müssen weitere Absprachen getroffen werden und klappen, denn wenn die Polizei vor der Wohnung der Bankräuber eintrifft, soll eine Klingel schellen. Das darf nicht zu früh und nicht zu spät sein. Mit Handzeichen wird das Klingelzeichen ausgelöst und es passt exakt in die Szene. Super! Zeitgleich mit dem Arbeitsende im Hort wird die Gruppe mit dem Drehen dieser Szenen fertig.

2. Drehtag

Das gute Wetter lässt heute einen Außendreh zu. Also soll die Szene „Polizei erreicht Tatort Bank“ gefilmt werden. Drehorte sind der Parkplatz sowie der Eingang der Tageseinrichtung. Das Schild „Tageseinrichtung“ ist präpariert worden, die Aufschrift lautet nun „Hort-Eurobank“.

Das Auto einer Kollegin wird zum zivilen Polizeifahrzeug. Hülja hat sich als Polizist verkleidet und sitzt schon wartend auf dem Beifahrersitz. Die Kollegin, ebenfalls als Polizeibeamte verkleidet, fährt nun mit dem „Polizeiauto“ auf dem Parkplatz der „Bank“ vor (mit Zustimmung der Eltern!). Die Kamera ist so positioniert, dass die Aufnahme nicht offenbart, dass eine Erwachsene den Wagen fährt. Bei der nächsten Aufnahme soll das Auto aus einer anderen Perspektive gezeigt werden. In der Zwischenzeit wechselt die Fahrerin. Nun sitzt Aische hinter dem Steuer. Die Kamera wird eingeschaltet und filmt, wie zwei „junge“ Polizisten aus dem Auto steigen. Die Beamten erreichen nun die „Bank“ und gehen durch die Eingangstür in das Gebäude. Die Szene ist schnell gedreht, so dass wir sie im Anschluss gemeinsam anschauen können und uns über die Szene der Autofahrt köstlich amüsieren. Dass hier getrickst wird, sieht man später im Film überhaupt nicht. Die Kinder sind begeistert und staunen über die doch recht einfachen Möglichkeiten der Filmmanipulation.

3. Drehtag

Heute können wir wieder draußen filmen. Der Drehort ist ein Wohnhaus in der Nähe, welches als Unterschlupf der beiden Bankräuber herhalten muss. Hier muss nun das Eintreffen der Polizei am verdächtigen Wohnhaus gefilmt werden. Wie die Profis besprechen die Kinder ihr Vorgehen. Die Kamera wird aufgebaut, die Schauspielerinnen stehen bereit.

Wieder springt die Kollegin mit ihrem „Polizeiwagen“ als Fahrerin ein. Mit gleichem filmischen „Geschick“ wie am Drehtag zuvor wird manipuliert, und der Spaßfaktor der Kinder ist garantiert.

Die darauf folgende Flucht und Verfolgung der Bankräuber, die zu Fuß stattfindet, und die spätere Festnahme der beiden, als sie ihr Fluchtauto besteigen und abhauen wollen, muss mehrmals gedreht werden. Die Pannen während der Dreharbeiten lassen uns immer wieder ausgelassen lachen. Mal geht die Autotür nicht auf, mal steigt der Polizist nicht aus dem Fahrzeug oder der Text fällt der Darstellerin partout nicht ein. Die Kinder haben Riesenspaß und die Stimmung ist ungeheuerlich gut. Der Drehtag endet mit der Verhaftung der Bankräuber, der Schlussszene des Filmes.

Da der Drehtag sehr lang war und wir keine Zeit mehr haben, können wir uns die gedrehten Szenen erst am nächsten Tag anschauen.

4. Drehtag

Nach der Sichtung der Aufnahmen des Vortages, die alle zufrieden stellend sind, wird nun der Turnraum zum nächsten Drehort, zur Schalterhalle einer Bank, umfunktioniert. In Absprache mit den Kolleginnen werden die Kulissen aufgebaut. Ein Kaufmannsladen dient als Schalter, auf einem Regal liegen Überweisungsscheine, dann werden noch eine große Wanduhr, ein Teppich, ein Schild mit der Aufschrift „Hort-Eurobank“, Tisch und Stuhl in die Szenerie eingefügt. Dann brauchen wir noch Bankkunden. Ein Kind erklärt sich bereit, es spielt als Statist einen Kunden, der im Schalterraum der Bank Formulare ausfüllt.

Die Kamera steht, die Schalterbeamtin ist auf ihrem Platz und die Bankräuber sind auch auf ihren Posten. Na dann heißt es nun „Action“! Mit über den Kopf gezogener, schwarzer Strumpfhose unkenntlich gemacht und mit vorgehaltener Pistole (und eingeübtem Text!!) stürmen die Räuber die Bank und fordern das gesamte Bargeld. Während der Szene wechselt das Filmteam die Kameraeinstellung von der Totalen in die Naheinstellung und dann wieder in die Totale. Diese Schnitte machen den Film dynamischer und eine Großaufnahme der fürchterlich maskierten Räuber unterstützt die bedrohliche Wirkung der Szene. Den Kindern sind diese Einstellungen sehr wichtig, und sie wissen um deren Wirkung im Film: *„Dann ist der Film spannender und sieht besser aus!“*

Im Anschluss daran filmt das Videoteam noch das Eintreffen der Polizei in der Bank, die Befragung der Bankangestellten sowie den Anruf des Polizisten auf dem Revier.

Die fertigen Szenen sehen wir uns an und sind ganz zufrieden. Ein paar Fehler sind drin, so ist bei der einen Einstellung immer etwas störendes Gegenlicht zu sehen, aber die Kinder entscheiden trotz ihrer Kritik: *„Das kann so bleiben!“*

5. Drehtag

Die letzte Szene wird im Büro der Einrichtung gedreht, das als Polizeirevier dient. Hier nimmt Hannes, ein „Polizeibeamter“, den Anruf des Kollegen, der am Tatort ist, entgegen. Am anderen Ende der Leitung befindet sich allerdings niemand. Hannes muss also so tun, als würde er telefonieren, das ist gar nicht so leicht, vor allem, weil es ja auch Sprechpausen auszuhalten gilt. Dann wird gefilmt, wie Hannes am Computer in einer Datenbank nach Informationen sucht. Die Kamera ist natürlich so aufgebaut, dass kein Monitor zu sehen ist. Der Computer ist nicht einmal an! Dann findet er die Daten und gibt sie dem Kriminalbeamten vor Ort weiter, telefonisch, natürlich auch wieder „Ohne Anschluss!“.

Diese Szene zu drehen dauert lange, denn Hannes will unbedingt seinen einstudierten Text sprechen. Das klingt ein wenig hölzern und er verspricht sich auch ständig. Erst als die Szene im Kasten ist, kommen die Kinder auf die Idee, dass sie ja die Kameraeinstellung immer wieder hätten ändern können, dann hätte Hannes nicht den ganzen Text auf einmal sprechen müssen. Aber egal, wir haben die Szene dann doch so gelassen, denn sie ist doch sehr gut geworden. Die Dreharbeiten sind mit dieser Szene dann auch abgeschlossen.

Nachbearbeitung

Eine aufwändige Arbeit steht nun bevor: die Nachbearbeitung des Videofilms „Der Bankraub“. Die einzelnen Szenen müssen jetzt in der richtigen Reihenfolge geschnitten werden. Zwar sind die Kinder inzwischen in der Lage, von der Kamera auf den Rekorder zu schneiden/zu kopieren, doch lässt es diesmal wieder unser Zeitplan nicht zu, und so muss ich diesen Teil der Videoarbeit leider alleine übernehmen. Aber nein, ganz alleine bin ich zum Glück nicht, denn mit hilfreicher Unterstützung des Medienzentrums im Kreis Neuss konnte ich den Film an zwei Vormittagen schneiden und mit Musik unterlegen.

Auch alle weiteren Filmergebnisse der einzelnen Arbeitsschritte des Videoprojektes haben wir im Medienzentrum zusammen geschnitten und mit Musik versehen: die Stopptrick-Filme, die Filme nach Aufgabenstellung, die Neuvertonungen usw. So entsteht einschließlich der Spielfilm „Der Bankraub“, eine Videodokumentation von insgesamt 24 Minuten Länge.

▸ Reaktion der Eltern

Vor Beginn der Dreharbeiten wurden die Eltern an einem Nachmittag über das Videoprojekt informiert. So erfuhren sie u.a., dass nur eine begrenzte Anzahl von Kindern daran teilnehmen konnte.

Die betreffenden Eltern mussten eine Einverständniserklärung unterzeichnen, auf der sie bestätigten, dass die Kinder gefilmt werden dürfen und dass das Filmmaterial im Falle einer Veröffentlichung genutzt werden darf.

Während der Projektphasen erhielten die Eltern immer wieder schriftliche Informationen über den Stand der Arbeit und den weiteren Verlauf des Projekts mit den einzelnen Arbeitsschritten. Dies ist gerade im Hinblick auf die benötigte Zeit wichtig, denn so konnten die Termine der Kinder, die in der Projektzeit lagen, mit den Eltern abgesprochen werden, und sie konnten ihre Zeit disponieren. Den Kindern wurde so die Teilnahme am Projekt auch über einen längeren Zeitraum ermöglicht.

▸ Reaktion der Teamkolleginnen

Es bestand stets die Möglichkeit, das Videoprojekt in Absprache mit den Kolleginnen durchzuführen. Die anderen Hortkinder wurden dann von zwei Kolleginnen betreut. Sie motivierten die Projektleitung stets neu, zeigten reges Interesse am Geschehen, informierten sich über die Inhalte und sahen sich die gefilmten Ergebnisse gerne an.

▸ Meine Reflexion

Durch das Videoprojekt sind wir mit unserer übergeordneten Zielsetzung, der Förderung von Medienkompetenz bei den Kindern, ein gutes Stück vorangekommen. Die technischen Fertigkeiten, wie die Bedienung der Kamera und Umgang mit der Kamera, wurden erlernt und kreativ angewendet.

Die erhöhte Sensibilität im Umgang mit den Medieninhalten und die veränderte Sichtweise beim Medienkonsum wird uns immer wieder durch die Aussprüche der Kinder verdeutlicht. So z.B. in dieser Aussage: *„Wenn ich mir Filme anschaue, dann achte ich immer auf die Kameraperspektiven. Das nervt mich manchmal wirklich selbst schon!“*

D.h. ein Verständnis für die Wirkungsweise des Mediums Film wurde bei den Kindern entwickelt. Sie haben heute eine veränderte Sichtweise und sind nach der Projektarbeit in der Lage, konstruktive Kritik am Medium (Video/TV/Film) zu äußern.

Die Kinder, die am Projekt teilgenommen haben, konnten neue Potenziale entdecken, diese weiterentwickeln und sich kreativ betätigen. Sie sind hoch motiviert, an einem weiteren Videoprojekt mitzuarbeiten.

Die Kinder, die nicht am Projekt teilgenommen haben, reagierten nach der Vorführung der Videodokumentation sehr interessiert.

■ Regine Friedrich/Claudia Vogel
AWO Kita gGmbH Leverkusen Hitdorf und
Städtische Kindertagesstätte Monheim am Rhein

Der Kiga wird zum Trickfilmstudio

▸ Institutioneller Rahmen

Städtische Kindertagesstätte Monheim am Rhein
Die Kindertagesstätte der Stadt Monheim liegt im südlichen Teil der Stadt an einer Durchgangsstraße und betreut in vier Gruppen fünfzig Kindergartenkinder und 40 Tagesstättenkinder.

In der Städtischen Kindertagesstätte wird der im Gesetz für Tageseinrichtungen für Kinder (GTK) verankerte Erziehungs,- und Bildungsauftrag mit Hilfe des situationsbezogenen Ansatzes erfüllt. Das bedeutet, dass sich die Stadt Monheim am Rhein als kommunaler und überkonfessioneller Träger der Einrichtung an der spezifischen Lebenssituation der Kinder orientiert.

Der dicht besiedelte Stadtteil, in dem sich die Einrichtung befindet, ist von Einfamilien-, Mehrfamilien- und Hochhäusern umgeben. Im näheren Umfeld befinden sich Grundschulen, Spielplätze, Feuerwache, Familienbad und eine Beratungsstelle der AWO.

Das Kulturzentrum ist in ca. 10 Min. Fußweg zu erreichen. Die Stadt Monheim am Rhein hat eine sehr gute Infrastruktur. Es gibt genügend öffentliche Einrichtungen wie Ärzte, Apotheken, Post und Lebensmittelgeschäfte in unmittelbarer Nähe. Eine Ein- und Anbindung an den öffentlichen Verkehr ist gegeben. Direkt vor der Kindertagesstätte befindet sich eine Bushaltestelle. Aufgrund der Einrichtung und der benachbarten Schule sind die Autofahrer gehalten, in diesem Bereich der Oranienburger Straße 30 km/h zu fahren.

AWO-Kita gGmbH Leverkusen Hitdorf
Als viergruppige Einrichtung bieten die Kindertagesstätte und der Hort auf der Ringstr. 73 in Leverkusen Hitdorf Platz für 90 Kinder im Alter von 3-14 Jahren: 25 Hortkinder, 40 Tagesstättenkinder, 25 Kindergartenkinder.

In Einrichtungen der Arbeiterwohlfahrt steht das Kind und seine Lebenssituation im Mittelpunkt, damit es seine vielfältigen Fähigkeiten entwickeln und sich seiner Altersstufe entsprechend als PartnerIn erfahren kann. Auf der Grundlage des gesetzlichen Bezugrahmens des GTK differenziert und konkretisiert sich die pädagogische Arbeit in den Schwerpunkten „Demokratie, Freiheit, Toleranz, Teilhaben am gesellschaftlichen und politischen Leben unter Einbeziehung der Aspekte von Frieden und Umwelt“.

Kinder in unserer Einrichtung sind durch Herkunft aus unterschiedlichen sozialen Gruppen, Lebensbedingungen und Kulturen geprägt. Die Arbeit nach dem situationsbezogenen Ansatz bietet Kindern vielfältige Möglichkeiten des „miteinander Lebens und Lernens“.

Die AWO Kindertagesstätte in Hitdorf liegt in einer Nebenstraße mitten in einem Wohngebiet umgeben von Ein- und Mehrfamilienhäusern. Zurzeit entsteht im näheren Umfeld ein Neubau- und Naherholungsgebiet. In der Nachbarschaft befinden sich eine weitere AWO Kindertagesstätte und Grundschulen.

Die Hauptstraße mit öffentlichen Einrichtungen wie Lebensmittelgeschäften, Ärzten, Apotheke oder Post ist in 5 bis 10 Minuten Fußweg zu erreichen. In der gleichen Entfernung hat man Zugang zu Feldern mit entsprechenden Fußwegen, dem Rhein und einem dort befindlichen Spielplatz. Eine Ein- und Anbindung an den öffentlichen Verkehr ist gegeben. Die AWO Einrichtung befindet sich in einer 30 km/h Zone.

▸ Vorüberlegungen

Das medienpädagogische Projekt, das wir im Rahmen der Fortbildung durchführen, ist ein kitaübergreifendes Projekt der städt. Kita Monheim und der AWO-Kita Leverkusen-Hitdorf. Es soll für die Kinder ein positiver Einstieg in die Auseinandersetzung mit der Medienwelt werden. Sie sollen erfahren, wie sie im Umgang mit dem Fernsehen/Video auch aktiv und kreativ sein können.

Wir wollen die Medienerziehung mit in unsere pädagogische Arbeit integrieren, um die Themen der Kinder und ihre Interessen auch mit Blick auf die Medienwelt aufzugreifen. Mit der Projektarbeit wollen wir auch die Kommunikation untereinander stärken und die sozialen Kompetenzen fördern. Auch sollen die Kinder ihre technischen Fähigkeiten ausbauen und lernen, wie Film gemacht wird.

Der Trickfilm ist den Kindern aus dem Fernsehen und dem Kino vertraut, wie wir aus Erzählungen der Kinder wissen und erfreut sich bei ihnen großer Beliebtheit. Aber wie so ein Trickfilm eigentlich gemacht wird, ist den Kindern unbekannt.

▸ Projektvorbereitungen

Die Eltern der am Projekt teilnehmenden Kinder werden schriftlich über das Projekt, die Inhalte, den Zeitraum und den Ort, an dem die Angebote stattfinden, informiert. Sie unterschreiben eine Einverständniserklärung, damit wir den gemeinsamen Film wie auch die Fotos, die wir während des Projektes von den Kindern machen wollen, auch anderen zeigen dürfen.

Für unser medienpädagogisches Projektvorhaben hat die AWO-Kita einen Fernseher, einen Videorecorder und einen Schneideplatz gespendet bekommen. Zusätzlich stellen wir unsere privaten Videocamcorder zur Verfügung. Unsere Einrichtungen liegen räumlich dicht beieinander, und die vorhandenen Geräte können somit gemeinsam genutzt werden, was für uns eine große Arbeitserleichterung bedeutet.

▸ Projektverlauf im Überblick

Zeitrahmen: 27.11.2000 bis 08.12.2000
7 Projekttage auf ca. 2 Wochen verteilt, jeweils 30 - 45 Minuten
6 – 8 Kinder im Alter von 4 – 6 Jahren

1. Tag
(parallel in den jeweiligen Einrichtungen)
• Gespräche und Malen zum Thema Fernsehen
• Was haben wir vor? – Vorstellen des Projektes

2.Tag
(in der AWO-Kita Leverkusen – Hitdorf)
• Wir basteln Kameras aus Toilettenpapierrollen und spielen das Kameraspiel

3. Tag
(in der AWO-Kita Leverkusen – Hitdorf)
• Vorstellungsrunde bei laufender Kamera

4. bis 6. Tag
(Städt. Kita in Monheim a. Rh. und AWO-Kita Leverkusen – Hitdorf)
• Filmbesprechung und Filmvorbereitung
• Ideensammlung, Materialauswahl und erste Drehbucharbeiten
• Fortsetzung und Abschluss der Dreharbeiten

▸ Projektverlauf im Detail

1. Projekttag

(fand in den jeweiligen Einrichtungen parallel statt)
Wir haben die Mehrzweckhalle und den Hausaufgabenraum, in denen jeweils unser Projekt stattfinden soll, dem Thema entsprechend dekoriert: Poster von Trickfilmfiguren, Videokamera, Stative, Fernseher...

In gemütlicher Atmosphäre sprechen wir mit den Kindern über ihre Medienerfahrungen.

Was für Fernsehsendungen kennt ihr? Was gefällt euch besonders und was nicht an den Sendungen und warum? Mit wem seht ihr die Sendungen an und wann seht ihr sie an? In welchen Räumen habt ihr einen Fernseher? Kennt ihr Sailor Moon etc. und was gefällt euch besonders daran?

Die Kinder erzählen von den häuslichen Fernsehgewohnheiten, z. B. dass es zu Hause zwei Fernseher gibt: einen im Wohnzimmer und einen im Schlafzimmer. Und einige haben sogar einen im Kinderzimmer. Obwohl wir von den Eltern wissen, dass alle unsere Kinder fernsehen dürfen, behaupten anfangs einige, dass sie dies nie täten. Aber als dann andere Kinder Sendungen wie Sailor Moon, Pokémon, Digimon, Gummibärenbande, Winni Pooh u.ä. als ihre Favoriten aufzählen, fällt ihnen wieder ein, dass sie diese Sendungen auch sehen.

Offensichtlich macht es den Kinder Spaß, gerade auch von den Sendungen zu erzählen, von denen wir eigentlich bisher nichts hören wollten. Ausgiebig schildern sie Inhalte, Figuren und Szenen, z.B. dass die Pokémons kämpfen, sich verwandeln und gegen Böse eingesetzt werden.

Im Gespräch mit den Kindern wird deutlich, dass ihnen der Unterschied zwischen Realität und Trick klar ist: *„Die sind nicht echt tot!“ „Die tun sich nicht weh…“* Die Kinder berichten ausführlich von ihren Medienerlebnissen und überlegen dann, welches Medienereignis (z.B. Film, Fernsehsendung) sie malen möchten. Wir erzählen den Kindern, dass wir im Rahmen des Projektes mit ihnen und den Kindern aus einer anderen Tagesstätte einen echten Zeichentrickfilm drehen möchten, bei dem sie die Kameramänner und -frauen sind. Wir inspizieren gemeinsam die dafür notwendige Technik. Die Kinder sehen durch die Kamera, stellen sie an und aus und filmen. Das Aufgenommene (die Kinder, der Raum) wurde natürlich direkt angesehen.

2. Projekttag

(Mehrzweckhalle in der AWO-Kita Leverkusen – Hitdorf)

Heute fahren wir mit den Kindern aus der städtischen Kita Monheim in die AWO-Kita Hitdorf.

Wir werden freundlich begrüßt und erhalten zunächst eine Führung durch die Einrichtung. Zur intensiveren Kontaktaufnahme kommt es dann beim Basteln der Kameras aus Toilettenpapierrollen. Die Kinder gehen offen aufeinander zu, zeigen Neugier und Interesse an der unbekannten Situation. Bei der Erstellung ihrer Kamera denken sie an Details wie z.B. die An- und Ausschalter oder den Zoom und lassen ihrer Phantasie freien Lauf.

Wir setzen uns auf dem Boden zusammen und erklären den Kindern das Kameraspiel: Dafür werden Paare gebildet, je ein Kind aus der Kita Monheim mit einem aus der Kita Lev.-Hitdorf. Ein Kind ist die Kamera, seine Augen sind geschlossen. Das andere Kind „bedient" die Kamera, führt es vor ein oder mehrere Objekte und „löst" die Kamera aus. Das Kind, das die Kamera spielt, öffnet auf „Knopfdruck" die Augen und „fotografiert", was sich gerade vor seiner „Linse" befindet. Dann wird gewechselt. Alle berichten kurz, was gefilmt wurde. Die Kinder sind in der Lage, detailliert das Gesehene wiederzugeben. Sie haben anwesende Personen, Materialien und die Räumlichkeit aus verschiedenen Perspektiven „fotografiert".

So ergibt sich für die Kinder die Möglichkeit, ihr Auge und ihre Wahrnehmung an die Kamera zu gewöhnen. Kinder in diesem Alter haben entwicklungsbedingt Schwierigkeiten, mit einem Auge durch den Sucher z.B. der Videokamera etwas zu erfassen.

3. Projekttag

(Mehrzweckhalle in der AWO-Kita Leverkusen-Hitdorf)

Die Kamera ist auf dem Stativ aufgebaut und auf den Platz gerichtet, auf den wir uns der Reihe nach setzen werden, um uns dann vor laufender Kamera reihum vorzustellen: *„Ich heiße Benjamin und meine Lieblingssendung ist Digimon..."*

Die Vorstellungsrunde kombinieren wir mit dem „Stopp-Trick" (vgl. Methodenteil, s. 166) Wir erklären ihnen, dass sie dadurch mit der Kamera Gegenstände oder Personen her oder weg „zaubern" können. Also „zaubern" sich die Kinder nach ihrer Vorstellung einfach aus dem Bild … und schließlich wird auch noch mal die ganze Gruppe her- und wieder weggezaubert.

Im Anschluss daran haben die Kinder die Möglichkeit, mit der Kamera zu experimentieren (verschiedene Einstellungen vorzunehmen etc.). Danach sehen wir uns die Aufnahmen gemeinsam an.

4. bis 6. Projekttag

Materialliste: Klebstoff, Scheren, verschiedene Farben Tonpapier, Transparentpapier, Krepppapier, Naturmaterialien, Maldecken, Buntstifte, Wachsmalstifte, große Pappen

Nach den Vorübungen der letzten Projekttage starten wir mit unserer Planung für den Trickfilm. Gemeinsam mit den Kindern treffen wir Drehbuchabsprachen und überlegen, was die Kinder erstellen, welche Dinge sich bewegen, von wem sie gebastelt werden und wie die Bildaufteilung aussehen soll. Sie wählen den Herbst als Filmthema. Nun können die Kinder das Material auswählen und einen Vor- und Abspann und einen Szenenablauf erstellen. Es kommt die Frage auf, wie sich nun die Bilder bewegen. Wir versuchen, ihnen durch Verschieben der einzelnen Gegenstände zu verdeutlichen, wie Bewegung in die Szene kommt. Den Kinder ist verständlich, wie die beweglichen Teile versetzt werden. Ihnen fehlt aber die Vorstellungskraft, wie daraus ein Film wird. Sie wollen nun sofort filmen, um diesen Prozess nachvollziehen zu können.

Dazu müssen wir natürlich vorher erstmal einige Fragen klären:

- Ist die Kamera bereit, das Stativ aufgebaut, die Kassette eingelegt und richtig gespult?
- Akkus geladen? Oder arbeiten wir mit Strom aus der Steckdose?

• Vor welchem Hintergrund wollen wir filmen?
• Gibt es genug Licht?
• Welchen Bildausschnitt wollen wir haben (nah, fern, nur ein Detail...)?

Wir sprechen die notwendigen Kommandos ab, bevor gefilmt wird. Die Kommandos sind für die Kinder sehr wichtig, weil ihnen so klar wird, was, wann geschieht. Sie rufen lautstark: 1 – 2 – 3 – AKTION ! Wir nehmen ganz am Filmanfang ein neutrales Bild auf, dazu halten wir ein schwarzes Blatt direkt vor die Linse, erst dann filmen wir die aufgebaute Szene ca. 3 Sekunden: auf PLAY drücken, bis drei zählen und wieder stoppen.

Spannung entsteht, und die Kinder haben riesigen Spaß daran, Regie zu führen. Und so arbeiten wir uns Szene für Szene weiter: Die vorbereitete Szene wird unter Berücksichtigung des Hintergrundes positioniert, Lichtverhältnisse und Bildausschnitt werden überprüft und dann ca. 3 Sek. filmen: Kommando AKTION 1 – 2 – 3 – Pause. Jedes Kind bedient im Wechsel die Kamera.

Wir stellen schnell fest, dass für diese Aufnahmen eine Fernbedienung sehr hilfreich ist, denn so kann vermieden werden, dass die Kamera beim Auslösen wackelt. Schließlich ist Trickfilmarbeit Präzisionsarbeit. Am Ende nehmen wir wieder ein neutrales Bild als Abschluss auf.

Den Kindern fällt es nicht leicht, aus der Position von oben (Bild liegt auf dem Boden und die Kamera mit dem Objektiv zeigt senkrecht nach unten) die Kamera zu bedienen. Auch dauert einigen der Prozess des Verschiebens der einzelnen Trickfilmgegenstände viel zu lang, sie werden ungeduldig.

Die Kinder nennen ihren gemeinsamen Film: „Ein Kinderfilm vom Herbst“, da sie einen Baum mit verfärbten Blättern erstellt haben.

Die Kinder gehen unbefangener und selbstverständlicher mit der Technik um als wir erwartet haben und sind begeistert, dass sie die Kamera so selbstständig bedienen dürfen. Höhepunkt ist natürlich das Ansehen des Films. Sie legen selbst die Kassette ein und schalten den Videorekorder ein. Langsam verstehen die Kinder, wie Trickfilm funktioniert.

Alle sind von dem Film begeistert und wollen ihn gerne auch den anderen Kindern aus den Einrichtungen und ihren Eltern zeigen. Aus Rücksichtnahme auf schwerwiegende, persönliche Probleme in der Familie eines Projektkindes verzichten wir auf eine Eltern-Kind-Premierenfeier. Stattdessen erhält jedes Kind für zu Hause eine eigene Kopie des Films. Und wir planen eine große Kita-Premierenfeier mit selbst erstellten Kinokarten und selbst gemachtem Popkorn. Als Überraschung wird bei dieser Premièrenfeier den Projekt-Kindern ein Videozertifikat mit den von uns während der Filmarbeit erstellten Fotos überreicht.

Die ZuschauerInnen sind begeistert und unsere KollegInnen höchst erstaunt darüber, was die Kinder da geleistet haben. Dies motiviert die Projektkinder und uns, weiter aktiv zu bleiben!

▸ Reaktionen der Eltern und des Teams

Insgesamt zeigten sich die Eltern aufgeschlossen und interessiert, waren jedoch auch sehr verwundert, dass ein solches Projekt schon mit dieser Altersgruppe durchgeführt werden kann.

Auch die Kolleginnen zeigten sich interessiert und neugierig. Schwierigkeiten bereitet ihnen noch der Gedanke, wie sie selbst die Videoarbeit mit den Kindern umsetzen und in den Alltag einfließen lassen können. Um Fragen und Zweifel der Kolleginnen aufzugreifen, ist es besonders wichtig, im Dialog zu bleiben und ihre Ängste durch die Möglichkeit zum Ausprobieren, durch Aktivität mit der Videokamera, abzubauen.

Die neuen Medien sollen ihre „Sonderstellung“ bei ErzieherInnen, Eltern und Kinder verlieren und in den ganz normalen Alltag integriert werden, nur so können auch eigene Unsicherheiten von KollegInnen, Eltern und uns abgebaut werden. Fazit: Nicht die Kinder, sondern wir hatten Berührungsängste.

▸ Öffentlichkeitsarbeit

Zum Abschluss hat die örtliche Presse über dieses Projekt berichtet, die Pressemitteilungen hierzu: Neue Rheinische Zeitung 15.12.2000, Lokaler Anzeiger 12/2000.

Die Pressemitteilungen hatten positive Resonanz. Eine Medienstelle hat über die Presse von unserem Projekt erfahren, sie waren begeistert von der Projektarbeit und sind offen für eine Zusammenarbeit. In der Medienstelle ist es möglich, Videos zu bearbeiten, jedoch ist dieses Angebot immer sehr stark ausgelastet.

▸ Abschlussbemerkungen

Die Kinder und wir hatten sehr viel Spaß an dieser Aktion. Sehr beeindruckend fanden wir die Art und Weise, wie die Kinder miteinander umgingen und mit welchem Selbstbewusstsein sie die Geräte benutzten. Sogar das Filmen ohne Stativ gelang ihnen mühelos.

Während der Dreharbeiten merkten wir, dass zwei Kameras für die 8 Kinder ein Minimum sind, da sie natürlich möglichst oft filmen wollten, leider aber zeitweilig längere Wartezeiten entstanden.

Dadurch, dass der Umgang mit der Kamera für die Kinder neu war, bestand ein besonders hoher Aufforderungscharakter. Die Kinder waren sehr gespannt, was sie mit der Kamera festgehalten haben. Für sie war von großer Bedeutung, dass der gedrehte Film direkt angesehen werden konnte.

Während unserer Reflexion sind wir zu dem Ergebnis gekommen, dass wir nicht vergessen dürfen, dass der Weg des Erstellens und die Freude am gemeinsamen Projekt für die Kinder und uns von großer Bedeutung sind und nicht nur das Endprodukt. Aufgrund unserer Motivation und dem auch für uns neuen und spannenden Umgang mit der Videokamera hatten wir zwischendurch leider ein Perfektionsdenken. Zum Glück legten wir dies wieder ab, als es uns bewusst wurde.

In diesem Videoprojekt haben wir den Schwerpunkt auf den Umgang mit der Technik gelegt. Dies verlieh uns bei unserem ersten Filmprojekt Sicherheit. Für zukünftige Projekte möchten wir die Vermittlung der Filmtechnik lebendiger gestalten und mehr Raum für „kreativen Pepp“ lassen. Wir hätten den Kindern in Bezug auf Kreativität mehr Anregungen geben sollen. Das bedeutet, dass wir ihnen beim nächsten Mal deutlich mehr Zeit lassen wollen, um ihre Ideen zu entwickeln und auszuarbeiten.

Auch hätten wir gerne dem nahe gelegenen Medienzentrum einen Besuch abgestattet, um den Kindern verschiedene Kameras, Schnittstellen und den Arbeitsplatz eines Cutters zu zeigen. Leider vergibt aber das Medienzentrum keinen Termin für Kinder dieser Altersgruppe, sie richten ihr Angebot nur an Schulkinder.

Dieses Projekt, welches einrichtungsübergreifend durchgeführt und veröffentlicht wurde, ging für uns einen weiteren Schritt in Richtung Öffentlichkeitsarbeit und Kooperation. Auch zeigte es den Kindern Möglichkeiten der Kontaktaufnahme außerhalb ihrer Einrichtung auf.

Insgesamt gestaltete sich das Projekt zeitintensiver als erwartet, da auch wir erst langsam Sicherheit darin erhalten, wie wir ein Videoprojekt mit Kindern durchführen, Technikwissen vermitteln und dieses Projekt in den Alltag integrieren. Die Erfahrungen, die wir dabei sammelten, sind für unsere weiteren Aktionen sehr hilfreich. Erste Hürden in Bezug auf Technikvermittlung sind genommen, Videografieren ist fester Bestandteil unserer Kita-Arbeit geworden. Dieses Projekt war für uns ein Pilotprojekt und es geht weiter!

Eine Team- und Elternaktion in Form einer Informationsveranstaltung zum Thema „Medienerziehung in Kindertagesstätten“ ist geplant. Desweiteren sollen Workshops für Kolleginnen angeboten werden, damit der kompetente Medieneinsatz fest in die pädagogische Arbeit integriert wird. Und natürlich wollen wir auch weiterhin für alle Kinder der Einrichtungen Videoarbeit anbieten. Wir haben neue Technik angeschafft und sind dabei, uns damit fit zu machen.

▸ Hinweise und Tipps

- Eigene Erwartungen und Ziele nicht so hoch ansetzen: Auch kleine Schritte bringen voran.
- Den Kinder mehr Zeit zum Experimentieren geben, und sich nicht so unter Druck setzen.
- Geht es an, traut euch: Je kontinuierlicher und konsequenter ein Projekt mit einem neuen, unbekannten Medium durchgeführt wird, umso besser, denn: Zeit ist nie da!
- Möglichst schnell die erworbenen Kenntnisse anderen KollegInnen weitergeben, um sich gegenseitig zu motivieren und zu unterstützen.
- Am besten zu zweit ein Projekt durchführen.
- Experimentierfreudig sein, den Kindern viel zutrauen und sie aktiv werden lassen.
- Möglichst anschauliche Erklärungen geben, die sofort ausprobiert werden können, damit dies nicht zu abstrakt für die Kinder ist.

Benötigte Technik

verwendete Technik:2 private Videokameras, Stative, Beleuchtungskörper (Stehlampen, Strahler), Fernseher mit Videorekorder für die Videoübertragung und die Schneidemöglichkeit, sowie evtl. die Nachvertonung

Materialien/Requisiten für den Legetrick

z.B. Toilettenpapierrollen, Hologrammfolie, Konservendosen, Pergamentpapier, Gummiband, Dosenlocher (Handbohrer), Isolierband etc. und Malpapier, Stifte, Tonpapier, Klebstoff

■ Daniela Smidt
Kinderhaus Murkel 1

Schau genau! – Verkehrserziehung einmal anders

▸ Institutioneller Rahmen

Das Kinderhaus Murkel 1 aus Siegburg ist eine offene, integrative Einrichtung, in der wir sowohl nach der Montessori-Pädagogik als auch situationsorientiert arbeiten. Zurzeit wird unser Haus von 104 Kindern im Alter von sechs Monaten bis vierzehn Jahren besucht, wobei fünf integrative Plätze dazu zählen.

▸ Warum diese Fortbildung?

Meine Kollegin und ich hatten uns gerade für eine Weiterbildung im Bereich Psychomotorik entschlossen, als uns unsere Leitung das Angebot machte, eine Fortbildung im Bereich Medienerziehung zu besuchen. Da sich die Beschreibung dieses medienpädagogischen Qualifizierungsprojektes so spannend anhörte, entschieden wir uns daran teilzunehmen, denn Lernen kann man schließlich nie genug!

Als wir aus der Praxiswoche zurückkamen, waren wir so motiviert, dass wir augenblicklich mit der Umsetzung von Medienprojekten beginnen wollten. Meine Kollegin hatte sich während der Praxiswoche mit den Einsatzmöglichkeiten des Computers im Kindergarten beschäftigt, und ich hatte mich mit der Videopraxis vertraut gemacht.

Unsere Leitung unterstützte unsere Vorhaben und half uns bei der Anschaffung der folgenden technischen Gerätschaften, die für unsere geplanten Projekte noch erforderlich waren:

- Digitale Videokamera
- Software: Programm für digitalen Videoschnitt
- Fernseher
- Videorecorder

Ein leistungsfähiger Computer musste nicht mehr angeschafft werden, glücklicherweise hatten wir den bereits im Haus.

▸ Information des Teams und der Eltern

Unser Team informierten wir auf einer ausführlichen und praxisorientierten Dienstbesprechung. Wir zeigten z.B. die in der Praxiswoche der Fortbildung hergestellten Videofilme und konnten damit anregende Diskussionen auslösen. Meine Kollegin informierte das gesamte Team über Computerspiele und andere neue Erkenntnisse, die sie in der Praxiswoche neu entdeckt und erfahren hatte. Damit auch dies möglichst anschaulich rüberkam, hatten wir in stundenlanger Arbeit alle verfügbaren Computer, auch unsere privaten, aufgebaut und die Spiele darauf installiert.

Vor jedem Bildschirm saßen nun jeweils drei Kolleginnen. Zum Thema „Computerspiele“ gab es unter den KollegInnen die unterschiedlichsten Einstellungen: KollegInnen, die Software für Kinder tendenziell ablehnten, KollegInnen die absolut keine Meinung zum Thema haben, da sie zugegebenermaßen auch keinerlei Ahnung davon haben, weil sie noch niemals ein Spiel gespielt haben. Bis heute! Sie sollten nun die Möglichkeit haben, gegebenenfalls ihre Meinungen durch eigenes Ausprobieren zu revidieren.

Während dieser Dienstbesprechung verfolgten wir vor allem ein Ziel: Wir wollten den Spaß, den wir im Laufe der Fortbildung beim Umgang mit der Videokamera oder mit dem Computer entwickelt hatten (meine Kollegin war schon zuvor computerinfiziert), möglichst ungefiltert weitergeben. Außerdem hofften wir, „ganz nebenbei“ etwas zur Erweiterung des technischen Verständnisses, zur Förderung der Kooperation untereinander und zur Unterstützung der allgemeinen Konzentrationsfähigkeit beitragen zu können.

Während dieser Dienstbesprechung machten wir immer wieder deutlich, dass es sich bei unserem zukünftigen Vorhaben, mit den Kindern medienpraktisch zu arbeiten, nicht um ein in sich abgeschlossenes Projekt handeln sollte. Wie wollten nicht nur über einen bestimmten Zeitraum thematisch arbeiten und dann die Medienarbeit wieder abschließen. Nein, wird strebten eine kontinuierliche Nutzung der Kamera und des Computers im Kindergartenalltag an. Dahinter steht das Ziel, wie bei dem Einsatz anderer Materialien auch, die Kinder mit immer größerer Eigenverantwortung damit arbeiten zu lassen. Von unseren Ansätzen und dem Verlauf der Dienstbesprechung zeigten sich die Kolleginnen wirklich sehr beeindruckt.

Die Eltern informierten wir durch einen Artikel in der hauseigenen Zeitung, in dem wir von unseren neuen Erfahrungen und unserer künftigen Planung berichteten.

▸ Betreuung, Gruppe und Zeitrahmen

Im Folgenden beschreibe ich das von mir und meiner Kollegin begleitete Videoprojekt und nicht das Computerprojekt. Aber in diesem Buch gibt's ja auch ein paar schöne Beschreibungen von Computerprojekten, also nicht traurig sein!

Bis wir endlich mit dem Videoprojekt starten konnten, verstrichen noch einige Wochen, da in unserem großen Haus bereits achtzehn Projekte liefen. Um die Kinder nicht mit Terminen und Angeboten zu überfrachten, entschieden wir uns abzuwarten. Dann war es soweit.

Wir beschlossen, das Projekt nur für die Kinder des Vorschulprojekts anzubieten. Es fanden sich schnell 4 Mädchen und 1 Junge, mit denen wir uns einmal pro Woche für etwa eine Stunde treffen, um das Filmprojekt umzusetzen.

▸ Erste Filmvorbereitungen

Innerhalb des Vorschulprojektes machen wir gewöhnlich im Frühjahr einen Termin mit einem Polizisten. Dieser besucht uns jährlich, um mit den Vorschulkindern über das richtige Verhalten im Straßenverkehr zu sprechen. In diesem Jahr, so war unser Gedanke, wollten wir die Wache besuchen und als Überraschung einen selbst gedrehten Verkehrsfilm mitbringen.

Vor den eigentlichen Dreharbeiten zu unserem Verkehrsfilm machen wir zunächst die Kinder Schritt für Schritt mit der Kamera vertraut. Hierbei können sie sich vor und hinter der Kamera ausprobieren. Wir erarbeiten gemeinsam Dinge wie das Ein- und Ausschalten der Kamera, verschiedene Perspektiven und mit einer Gruppe sogar den Schwenk.

Hier lässt sich schon erkennen, wer lieber vor und wer lieber hinter der Kamera steht. Ganz abgesehen davon, dass es zwischendurch auch Kinder gibt, die kein Interesse an dem einen oder anderen zeigen, und es vorziehen, nach Absprache aus dem Raum zu gehen, um sich mit etwas anderem zu beschäftigen.

▸ Projektverlauf im Überblick

jeweils ca. 1 Std. pro Woche
1. Woche: Inhaltsbesprechung – Hinführung zum Drehbuch
2. Woche: Drehbucherstellung
3. Woche: Aufteilung in Schauspiel- und Kamerateam
4. Woche: Drehtermin im Außengelände
5. Woche: Ansehen des Filmmaterials
6. Woche: Übertragung des Drehbuchs für Trickfilmproduktion
Herstellen der Figuren und Drehen eines Trickfilms

Zusatzangebote wie z. B. Malen und Basteln stellten sich in der 5. und 6. Woche automatisch ein, da die Kinder vom Trickfilmen so angetan waren, dass sie mit der Produktion vollauf beschäftigt waren.

▸ Projektverlauf im Detail

1. Woche: Inhaltsbesprechung – Hinführung zum Drehbuch

Bei unserer Planung, wie der Inhalt des Filmes sein könnte, kommt uns sehr entgegen, dass unsere Kids ausgesprochen verkehrstauglich sind. Ein Grund hierfür ist sicherlich, dass wir mit ihnen viele Ausflüge unternehmen und dabei stets am sinnvollen Verhalten der Kinder im Straßenverkehr arbeiten. Als der Polizist mit den Kindern das Gehen auf dem Bordstein und die Überquerung der Straße bespricht und übt, kommt von ihnen der Vorschlag, eine Szene zu filmen, wie man die Straße richtig überquert, und eine, die zeigt, wie es völlig falsch ist. Die Kinder entwickeln zahlreiche Ideen, zum Beispiel wollen sie am liebsten Tote und Verletzte zeigen, die die Straße falsch überquert hatten oder wollen Kinder darstellen, die einfach ohne zu gucken über die Straße rennen. Es sollen aber auch Kinder gezeigt werden, die es richtig machen und beim Überqueren nach links und rechts schauen. Auf dem Weg in die Einrichtung wird das Vorhaben bereits geplant und wild diskutiert: *„Woher weiß das Kind an der Kamera, was gefilmt werden soll?“ „Du kannst das aufschreiben!“ „Kann ich, aber, wenn eine Erwachsene die Geschichte aufschreibt, wer soll sie vorlesen? Vorschulkinder sind des Lesens und Schreibens schließlich noch nicht mächtig.“*

Zurück im Kinderhaus setzen wir uns noch mal kurz zusammen und ich notiere die Ideen zum Drehbuch.

2. Woche: Drehbucherstellung

Heute soll das Drehbuch gemeinsam erstellt bzw. gezeichnet werden, denn die Kinder können ja noch nicht schreiben. Ich hole meine schnell hingekritzelten Notizen hervor und hoffe, sie helfen der Erinnerung auf die Sprünge, was denn am Vortag alles besprochen wurde. Beim Vorlesen der Notizen entscheidet sich jedes Kind für ein bis zwei Bilder einer Szene (meist Anfangs- oder Endbild einer Szene), die dann mit Bleistift auf DIN-A4-Tonkarton gemalt werden. Für den Karton haben wir uns entschieden, damit unser Drehbuch robust ist, denn es wird ja auch herumgeschleppt und soll nicht bereits beim Abfilmen der ersten Szenen zerfallen.

Für die Entscheidung und das Zeichnen brauchen wir etwa eine halbe Stunde.

Im Anschluss überlegen wir gemeinsam, in welcher Reihenfolge die einzelnen Bilder und Szenen im Film verwendet werden sollen. Jedes Bild bekommt dann eine Nummer, und so wird die Szenenfolge festgelegt.

Als Xenia ein eigenes Blatt herstellt, um sich die Einstellung des Stativs genau merken zu können, fragt sie: *„Woher weiß denn die Kamera, welche Einstellung wir brauchen?“* Also müssen wir noch Notizen machen, damit klar ist, was die Kamera aufnehmen soll. So werden einige Blätter mit Zeichen versehen, die nur für eingeweihte Videokinder verständlich sind; etwa wann ein Schwenk gefilmt werden soll oder wann die Frosch- oder die Vogelperspektive eingestellt werden sollen. Letztere wird von den Kindern auch als „Zwergeinstellung“ bezeichnet.

Das Stativ stellte sich übrigens als spannendes, herausforderndes Zusatzgerät heraus. Die Kinder werden nicht müde auszuprobieren, wer es am schnellsten aufbauen kann. Und die Möglichkeit, entweder an den „Beinen“ oder am „Hals“ die richtige Stativhöhe individuell einzustellen, sorgt immer wieder für Begeisterung und Lachsalven.

3. Woche: Aufteilung in Schauspiel- und Kamerateam

Die Einteilung in unterschiedliche Aufgabenbereiche erweist sich anfänglich als ein wenig problematisch. Katharina, Laura und Yasem sind sofort entschlossen, vor der Kamera zu agieren. Xenia möchte die Kamera bedienen, aber Hannes will bereits hinter die Kamera und diesen Posten auf gar keinen Fall an Xenia abgeben. Das führt zu heftigen Debatten. Hannes ist nicht einmal bereit, auch nur einen kleinen Teil seiner Aufgaben als Kameramann zu teilen. Glücklicherweise lösen die Kinder diese Probleme unter sich. Xenia setzt sich schließlich beim nächsten Dreh durch und besteht darauf zu filmen, und Hannes willigt endlich ein. Dafür verzichtet Xenia an anderen Tagen auf das Filmen und erklärt sich bereit, die Alleinverantwortung für den Aufbau des Stativs, das Montieren der Kamera und den Transport der Technik zu übernehmen. So sind alle Aufgabenbereiche besetzt, und der Dreh kann losgehen!

4. Woche: Drehtermin im Außengelände

Am Tag unseres Außendrehs ist es lausig kalt, aber wir packen unsere Ausrüstung und positionieren uns an der nahe liegenden, belebten Hauptstraße. Dort soll zunächst der Verkehrsfluss gefilmt werden. Die Kinder filmen voller Enthusiasmus viele vorbeifahrende Autos. Selbstverständlich muss das heran nahende Polizeiauto ebenso im Film auftauchen wie das Auto eines Freundes (*„Hey! Da kommt Marcel! Schnell aufnehmen!“)*, welches an uns vorüber fährt. Nachdem cirka 15 Autos mit Schwenk aufgenommen worden sind, zieht die Filmcrew in die ruhige Straße, an der unser Kinderhaus liegt, um.

Laura, Katharina und Xenia – die spontan als Schauspielerin einspringen muss, da Yasemin wegen Krankheit ausfällt – legen ein vorbildliches Straßenüberqueren hin.

Kamerakind Hannes gibt immer wieder neue Regieanweisungen, und so müssen die Mädchen insgesamt viermal die Straße überqueren. Danach soll die Szene gedreht werden, in denen die Kinder achtlos über die Straße laufen. Ich übernehme die Sicherung der Schauspielerinnen und beobachte den Straßenverkehr, damit wir nicht versehentlich einen tatsächlichen Unfall verursachen! Die Mädchen rennen dann, auf ein Zeichen der Regie, ohne zu schauen über die Straße. Dann folgt eine neue Einstellung, die Kamera wird neu ausgerichtet und die Mädchen legen sich mitten auf die abgesicherte Straße. Nun wird diese Endeinstellung, in der die Kinder bewegungslos auf der Straße liegen, gefilmt. Alle sind zufrieden, auch Hannes nickt, die Szenen sind im Kasten. Doch die Kälte frisst sich unter die Jacken, alle frieren und so beenden wir die Dreharbeiten für den heutigen Tag. Da wir entschieden mehr Zeit benötigt haben als ursprünglich veranschlagt war und wir uns wegen des Mittagessens nun trennen müssen, verschieben wir das Ansehen des gedrehten Filmmaterials auf die kommende Woche.

5. Woche: Ansehen des Filmmaterials

Wir machen es uns vor dem Fernseher gemütlich und sehen uns die Szenen an, die wir beim letzten Treffen gefilmt hatten. Dabei merken die Kinder schnell, dass nicht alles so geklappt hat, wie sie sich das vorgestellt hatten. So sind beispielsweise viele Autos nur undeutlich zu erkennen, weil der Schwenk zu schnell durchgeführt wurde. Manchmal steht auch jemand vor der Linse oder ein Kopf verdeckt das Geschehen, oder auch aufgeregtes Geschrei ist zu hören in den Momenten, in denen jemand Bekanntes im Auto an der Filmgruppe vorbeifährt. Also, wir müssen bei den Filmaufnahmen leise sein und auch noch ein bisschen die Schwenks üben.

Ich erkläre den Kindern, dass ich mithilfe des Computers einzelne Bilder oder Szenen, die missglückt sind, aus dem Film herausnehmen oder herausschneiden kann.

Das finden die Kinder toll, denn die Szene, in der die Straße richtig überquert wird, ist ganz schön lang, ja schon fast langweilig. Es fällt ihnen nicht schwer, aus den mehrmals hintereinander gefilmten Szenen der Straßenüberquerung die am besten Gelungene heraus zu suchen.

Wir sehen uns das Filmmaterial insgesamt viermal an. Die Kinder entscheiden dabei, welche Autoaufnahmen und welche Überquerungsszenen unbedingt erhalten bleiben müssen. Das Ansehen und Auswählen der Szenen macht riesigen Spaß, vor allen Dingen die lauten Zwischenrufe, die aus Versehen auf den Aufnahmen zu hören sind, sorgen für Lachstürme.

6. Woche: Übertragung des Drehbuchs für die Trickfilmproduktion

Da die Kinder so motiviert sind, beschließen wir ein Experiment und fragen, ob sie Lust haben, einen Trickfilm mit dem gleichen Thema „Verkehrserziehung" zu drehen. Was für eine Frage! Na klar haben alle Lust!

Gemeinsam stellen wir aus Tonkarton Straßen, einige Autos und ein paar Menschen her. Hannes hat keine große Lust, der Umgang mit Schere und Stiften macht ihm wenig Spaß. Die Mädchen erweisen sich als sehr ausdauernd und eifrig. Nachdem sie das Prinzip des Trickfilmens verstanden haben, werden die Aufgaben verteilt. Ein Mädchen arbeitet an der Kamera bzw. an der Fernbedienung (beim Trickfilm darf die Kamera ja nicht wackeln), und die anderen animieren die Figuren. Die Animateurin oder „Schieberin", wie die Kinder sie nennen, schiebt also nach jeder Aufnahme alle Autos und Menschen ein kleines Stückchen weiter. Dann erfolgt die nächste Aufnahme, die möglichst nur eine viertel Sekunde dauern soll. Das Mädchen an der Fernbedienung muss also die Kamera ganz schnell an und wieder ausschalten (es sei denn, die Kamera hat einen Animationsmodus, dann geht das leichter!). Dann wird wieder animiert. Und sind die Hände aus dem Bild, wird wieder gefilmt. Ist die Kamera aus, wird wieder animiert…und so weiter und so weiter. Zentimeter um Zentimeter bewegen die Mädchen die Figuren über den Fußboden (die Straße). Als Yasemin, die eine Animateurin, kaum noch knien kann, um ihre Figuren zu bewegen, werden die Aufgaben gewechselt. Das wird nun in regelmäßigen Abständen gemacht, ein guter Vorschlag der Kinder, dann ist die Arbeit auch nicht ganz so anstrengend. Nach einer weiteren Stunde sind sie mit dem Herstellen ihres Trickfilms „Schau genau!" endlich fertig. Die Mädchen haben die Szene inszeniert, in der eine Person achtlos über die Straße läuft. Ein schnell herannahendes Auto kann gerade noch anhalten.

Dann kommt die große Überraschung. Mal sehen, wie das aussieht, ob das wirklich wie ein Trickfilm aussieht. Und tatsächlich. Die Figuren und Autos bewegen sich wie in einem echten Trickfilm von alleine. Der Film ist wirklich großartig. Ein Riesenapplaus für die Filmemacherinnen!

Das Interesse der Mädchen am Trickfilmen ist geweckt. Im Anschluss des Projekts stellen sie noch viele weitere Figuren her, die sie im nächsten Film zum Leben erwecken wollen. Na dann, viel Erfolg!

▸ Reaktionen der Eltern

Die Eltern, die durch unsere Projektschilder sowie einen Artikel in der kinderhausinternen Murkelzeitung über unser Vorhaben informiert waren, verhielten sich sachlich und abwartend. Der Grund dafür war sicher, dass immer sehr viele interessante Projekte angeboten werden. Und in der Regel kommt nur eine Reaktion von den Eltern, deren Kinder direkt am Projekt beteiligt sind.

Erst als die Kinder ihre Filme fertig hatten und die Eltern zur Filmpremiere kamen, wurde lautes Erstaunen über das Ergebnis kundgetan. Niemand hatte mit einem derartig „professionellen“ Ergebnis gerechnet, und die kopierten Videobänder wurden stolz im Freundes- und Verwandtenkreis vorgeführt.

▸ Reaktionen des Teams

Auch unsere Kolleginnen waren von den Arbeiten der Kinder freudig überrascht. Sie bewunderten die Ergebnisse und lobten die Fähigkeiten der Kinder, das kam deutlich zum Ausdruck. Doch es wurde auch Unmut geäußert über den erheblichen Mehraufwand an Vorbereitungszeit, den die Kolleginnen unseretwegen hatten und der nicht nach geplanten Stunden abzurechnen ist. Denn wir arbeiteten im Medienprojekt nur mit Kleingruppen, und so waren wir für einen längeren Zeitraum mit wenigen Kindern aus dem Tagesgeschehen herausgezogen. Manchmal mussten wir unser Projektvorhaben mit Zähnen und Klauen verteidigen, was uns nur durch freiwillige Mehrarbeit gelang.

Einen Videofilm zu drehen und zu bearbeiten, ist eine sehr zeitintensive Angelegenheit. Besonders wenn man sich erst mit der Technik vertraut machen muss. Jetzt, nachdem wir erste Erfahrungen gesammelt haben, wissen wir, was es heißt, einen Film zu erstellen und zu schneiden. Inzwischen veranschlagen wir pro fertiger Filmminute etwa eine Stunde Schnittzeit. Dies mussten wir leider auch unseren Kolleginnen erklären, die mit der Bitte an uns herangetreten sind, „mal eben“ einen Film zu machen.

▸ Reflexion

Haben wir unsere Ziele erreicht? Ich würde sagen: „Jein“. Für meine Begriffe stehen wir noch am Anfang. Die Kindergartenkinder planen keine eigenen Aktivitäten mit der Kamera. Jedenfalls noch nicht. Aber viele Kinder fragen regelmäßig, wann wieder ein Videoprojekt läuft und möchten daran teilnehmen.

Während unserer Dreharbeiten stellte ich fest, dass die Altersgruppe Kindergartenkinder an die Grenzen ihrer altersgemäßen Fähigkeiten kam. Könnten sie beispielsweise schon Schreiben und Lesen, hätte dies natürlich die Gestaltung eines Drehbuches sehr vereinfacht. Trotzdem waren alle Beteiligten mit viel Spaß und Begeisterung dabei.

Die Hortkinder, die mit uns im Anschluss zwei Filme drehten, konnten von den Erfahrungen profitieren, die wir mit den Kindergartenkindern gemacht haben. Mit beiden Altersgruppen werden sich neue Projekte ergeben.

Für uns als „frisch“ Fortgebildete taten sich andere Schwierigkeiten auf: Da wir das Schneiden am Computer erst erlernen mussten, stießen wir dabei gerade in der ersten Zeit auf zeitaufwändige Hindernisse. So hängte sich z.B. der Computer immer wieder auf. Er wurde von den Hortkindern durch fehlerhafte Software „zielsicher“ zum Absturz gebracht. Oder es passierte, dass das Bandmaterial der Kassetten gelegentlich nicht einwandfrei war. Auch hier brauchten wir einige Zeit, um dem Problem auf die Spur zu kommen: Bei Videobändern gibt es schon mal Materialfehler, die man nicht beheben kann. Leider hilft da nur Wegschmeißen!

Generell gibt es nur zwei Punkte, die ich mir anders wünsche: mehr Elterninteresse und eine breitere Veröffentlichung unseres Materials. Der erste Schritt in diese Richtung ist auch schon getan. Wir planen, im Sommer 2002 am Kinderfilmfestival teilzunehmen und wollen darüber auch in unserer hauseigenen Zeitung, der regionalen Presse und evtl. beim WDR ausführlich berichten.

Auf jeden Fall haben wir gemerkt, dass unsere eigene Motivation und die Lust auf das Medienprojekt ganz wesentliche Faktoren darstellen. Je mehr man von seinem Projekt überzeugt ist, desto höher sind die Chancen, viele Dinge zu erreichen, die anfangs undurchführbar erscheinen. Das gilt für technische wie für finanzielle Mittel. Wir waren erstaunt, wie bereitwillig manche Eltern spendeten oder uns Material ausliehen. Durch unsere Motivation für das Projekt fiel es uns beispielsweise auch leichter, die Träger zu überzeugen. Und wir entdeckten immer wieder neue Möglichkeiten, uns die notwendige Unterstützung zu holen, wie etwa durch Anfragen bei der Stadt oder in Schulen, um Technik auszuleihen oder öffentliche oder private Gebäude als Kulissen und Drehorte zu nutzen.

Ein regelmäßiger Austausch mit Gleichgesinnten kann sehr motivierend sein. Mittlerweile hat sich eine Gruppe von „Ehemaligen“ aus der Medienfortbildung gefunden, in der wir uns unregelmäßig treffen wollen. Wer weiß, was sich daraus noch ergeben wird! Aber es müssen nicht unbedingt PädagogInnen sein, mit denen ein Austausch anregend sein kann, sondern es kann sich auch um örtliche Videoclubs handeln oder Eltern, die jemanden kennen, der auch schon mal mehr als Urlaubs- oder Familienfilme gemacht hat. Vielleicht findet sich ja darunter auch jemand, der auf diesem Gebiet über Erfahrungen verfügt und diese gerne an Interessierte weitergibt.

▸ Benötigte Materialien

Wir verfügten über folgende Gerätschaften und Technik:

- Digitale Videokamera mit widget (das ist ein Teil, mit dem die Kamera freigeschaltet wird, um den am Computer geschnittenen Film aus dem Computer wieder in die Kamera zu laden – kostet etwa 150,- Euro und muss manchmal extra bestellt werden. Dabei den Kameratyp angeben!)
- Videocassetten liegen je nach Aufnahmedauer und Bandtyp bei 5 Euro pro Stück.
- Stativ – unbedingt auf Standfestigkeit achten, hier lohnt sich ein preiswertes Modell nicht!
- Einen Pentium 3 Computer (Arbeitsspeicher ist mittlerweile auf 512 MB aufgestockt worden, ein MO Laufwerk und ein CD Brenner folgten dann so Stück für Stück … Soviel zum Thema „Filmen-macht-süchtig", denn diese Zusätze sind zwar schön, aber erst mal nicht erforderlich.)
- Schnittsoftware Studio DV von Pinnacle (absolut zu empfehlen, wenn man über einen leistungsfähigen Computer verfügt und digital schneiden kann. Liegt im bezahlbaren Bereich von etwa 75 Euro).
- Mikrofon ist für die meisten Situationen gut, sonst werden zu viele störende Nebengeräusche mit aufgenommen. Notfalls geht es aber auch ohne.
- Und was ganz Neues für uns im neuen Jahr: Eine Filmklappe! Damit die Regieassistenz *„Klappe, die erste…zweite…hundertfünfte!"* auch tatsächlich klappen kann.

Ansonsten haben wir alles an zusätzlichem Material genommen, dessen wir habhaft werden konnten:
Für die Trickfilme:

- selbst gezeichnete Figuren
- Legosteine
- Playmobilfiguren
- Sandtablett
- Montessorimaterial
- Puppen

Für Filme mit lebenden DarstellerInnen:

- Kostüme und Make-up machen den Kids viel Spaß und gehören dazu.
- Für Spezialeffekte empfehlen wir Hautcreme oder Ketchup, hier sind die Möglichkeiten unbegrenzt – fragt eure Kids!

▸ Genutzte und hilfreiche Literatur

- Handbuch Medien: Medienkompetenz – Modelle und Projekte
Dieter Baacke, Susanne Kornblum, Jürgen Lauffer, Lothar Mikos, Günter A. Thiele, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1999

- Goldene Regeln und gute Ratschläge zum Videofilmen
Dr. Gerd Richter (Ist in den örtlichen Videoverbänden erhältlich)

- Kameramann (erscheint monatlich und ist für Profis, aber trotzdem ist das eine oder andere interessant)
Adresse für Infos: Film & TV Kameramann, Ohmstr. 15, 80802 München oder abo.kameramann@guell.de

- Bild für Bild, Zeichentrickfilme in der Kunsterziehung
Bayerisches Staatsministerium, Praxisbaustein für die gymnasiale Stufe 5 bis 7, Auer Verlag (Kostenpunkt um die 10 Euro)
(Ich hab's im Internet bestellt und erst später herausgefunden, dass es aus diesem Verlag noch mehrere Praxisbausteine gibt, die sich mit Medienerziehung befassen – guckt doch mal rein!)

- und natürlich jede Menge Bedienungsanleitungen. Seufz!

Seite 160 – 177

Methoden, Tipps und mehr VIDEO

■ Sabine Eder
Blickwechsel e.V.

Anregungen und Ideen zur Videoarbeit in Kiga und Hort

Warm werden! Als Einstieg in die Videoarbeit eignen sich z.B.:
- Gespräche über Fernsehvorlieben
- Malen einer beliebten Filmszene/einer LieblingsheldIn etc.
- Vorspielen einer Szene aus einer Lieblingsserie

▸ Spiele ohne Kamera

Was habe ich denn im Sucher? – Papierrollen als Kamerasucher
Leere Klopapierrollen dienen als Kameras bzw. als Kamerasucher. Die Kinder sehen durch die Rollen und „filmen" alles, was in ihr Blickfeld kommt: Gegenstände, die anderen Kinder oder die Küche des Kindergartens. Dabei sollen sie auch mal ganz nah herangehen an Gegenstände, schnelle Schwenks ausprobieren oder den Abstand zwischen Kamerasucher und Auge verändern, um damit den Bildausschnitt zu verändern. Diese einfache Übung vermittelt, dass beim Filmen immer nur ein Ausschnitt der Welt gezeigt werden kann und dass bei einer Nahaufnahme andere Dinge zu sehen sind als bei einer Totalen. Die Kinder sollen lernen, dass Bilder nicht zufällig im Film erscheinen, sondern die Kamerakinder entscheiden, was gefilmt wird.

Diese Übung lässt sich auch mit Pappkärtchen durchführen, die in der Mitte mit einem quadratischen Loch, dem „Kamerasucher", versehen werden.

„Menschliche" Kamera – Aufnahme ohne Kamera
Jeweils zwei Kinder tun sich zusammen. Ein Kind spielt eine Kamera, genauer gesagt die Kameralinse, und das andere Kind bedient die Kamera. Das Kamerakind führt die „Kameralinse" mit geschlossenen Augen durch die Einrichtung. Durch das Antippen auf die Schulter öffnet die „Kameralinse" ihre Augen solange, bis wieder der „Aufnahmeschalter" auf der Schulter gedrückt wird. Die erste Aufnahme ist im Kasten (im Kopf des Kameralinsen-Kindes). Dann können noch zwei, drei weitere Aufnahme gemacht werden, und anschließend erzählt das Kind, was es „aufgenommen" hat. Das Kamerakind erfährt, ob es lange genug gefilmt hat oder ob es möglicherweise die Kamera zu früh ausgeschaltet hat. Die Übung kann dann mit vertauschten Rollen wiederholt werden.

Optisches Spielzeug
Die Herstellung von optischem Spielzeug – den Vorläufern des Films – eignet sich besonders dann, wenn man sich mit dem Thema Film und Kino beschäftigen möchte. Mit einfachen Mitteln lassen sich optische Spielzeuge, wie die Camera obscura, das Daumenkino (siehe auch Bericht S. 119), die Wundertrommel, das Papierkino oder das Lebensrad, selbst von jüngeren Kindern herstellen. Die Spielzeuge können als Bastelvorlagen beim Deutschen Filmmuseum Frankfurt bestellt werden (Adresse siehe S. 176). Kinder erleben, was eine optische Sinnestäuschung ist und erfahren, wie Einzelbilder in Bewegung kommen. Darüber begreifen sie annähernd, dass auch Filme aus Einzelbildern bestehen und von Menschen für Menschen hergestellte Illusionen sind. Zum Abschluss dieser Aktion geht es ins Kino und dort natürlich in den Vorführraum mit den großen Filmprojektoren, -spulen und -tellern. Es ist auch möglich, einen 16mm Kinderfilm auf echten Filmrollen aus einer Bildstelle (Medienzentrum) auszuleihen und einen Kinotag im Kindergarten zu organisieren. Auf diesem 16mm Filmstreifen sind die Einzelbilder zu sehen, das knüpft sehr schön an die Daumenkinos und das Papierkino an. Die Projektoren (16 mm) können im Medienzentrum gratis ausgeliehen werden. In der Regel muss vorher ein Filmschein gemacht werden. Viel Spaß dabei!

Aufbauend auf die Arbeit mit den optischen Spielzeugen kann mit Kindern ein Trickfilm hergestellt werden (siehe auch Projekt S. 152). Mit Hilfe von Knete, gemalten Motiven oder anderen Gegenständen können kurze Geschichten ausgedacht und animiert werden. Hierfür kann auch die Trickboxx vom KiKa ausgeliehen werden, mit der Legetrickfilme gedreht werden können (Bestelladresse siehe S. 176).

„'n Film ohne Kamera?" – Der Guckkasten
Die Kinder denken sich gemeinsam eine kurze Geschichte aus oder nehmen ein vorhandenes Bilderbuch als Vorlage. Auf gleich großen Papierbögen malt nun jedes Kind ein Szenenbild zu dieser Geschichte. Die Bilder werden dann in chronologischer Reihenfolge aneinander geklebt zu einem „Filmstreifen" und durch einen „Guckkasten" gezogen. Der besteht aus einer Pappkiste, die aussieht wie ein leeres Fernsehgehäuse mit Schlitzen für den „Filmtransport". Der Filmstreifen wird nun durch die Schlitze gesteckt und Bild für Bild über den „Bildschirm" gezogen.

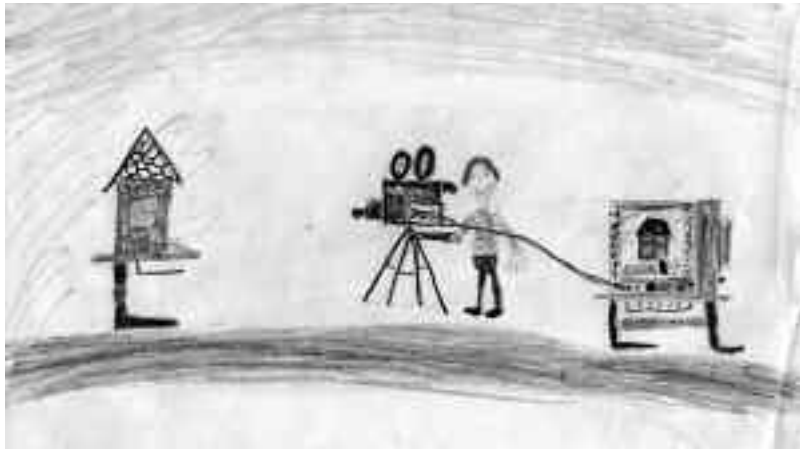
„…und nun die Nachrichten!“ – Der begehbare Fernseher!
Ein selbst gebauter Pappfernseher oder ein altes Fernsehgehäuse dient als Bühne für Rollenspiele. Die Kinder können Nachrichten sprechen, Musik vorsingen, das Wetter ansagen oder – in einem entsprechend großen Fernsehgehäuse – ihr eigenes Fernsehwunschprogramm vorspielen. Diese Aktivitäten können als Einstieg in ein Projekt eingebaut werden oder im Projekt als ständiges Angebot zur freien Verfügung stehen. Möglich ist es auch, z.B. mit Hilfe einer Handpuppe, eine Art Talkshow im Fernsehen zu inszenieren. Die Puppe interviewt die Kinder zu ihrem Lieblingsplatz im Kindergarten oder dem Lieblingsbuch. Werden die Ergebnisse zudem abgefilmt (Fernsehgehäuse mit aufnehmen, sieht netter aus!) lassen sich die Ergebnisse gut für die Elternarbeit weiter nutzen. Achtung, am besten ein Extramikrofon anschließen, da manche Kinder gerade zu Projektbeginn oftmals sehr leise sprechen.

„Super, die Teletubbies können ja doch richtig sprechen!“ – Nachvertonung
Eine kurze Filmsequenz, ein Videorekorder oder eine Videokamera mit Audio-Dub- (also Nachvertonungs-) Funktion und ein Mikrofon und schon kann es losgehen: Plötzlich können die Teletubbies in ganzen Sätzen sprechen, Piccolo und Son-Goku streiten sich über die Fußballergebnisse, und der Börsensprecher berichtet traurig über den Verlust seines Kuschelkissens.... Das ist sehr amüsant, und nebenbei wird der Umgang mit der Technik vermittelt. Wie es geht? Den Film bis zu der Stelle laufen lassen, die nachvertont werden soll und den Rekorder auf PAUSE stellen, die AUDIO-DUB Funktion drücken, das Mikrofon bereit halten und lossprechen, wenn die PAUSE-Taste gelöst wurde. Am Ende der Szene auf STOPP drücken und dann die Ergebnisse gemeinsam ansehen. Hierbei erkennen die Kinder u. a., welche Auswirkungen Musik, Geräusche oder Texte im Film haben können.

Tipp:
- Die Kinder können mit dem Kassettenrekorder losgehen und Töne und Geräusche sammeln und aufnehmen, die zu der Filmszene passen. Sie können die benötigten Geräusche auch selbst erzeugen, z.B. Pferdegetrappel mit Hilfe von Kokosnussschalen.

Hurra, wir sind im Fernsehen! – Direktübertragung
Wenn die Kamera mit dem Fernseher verkabelt wird und das Kamerabild auf dem Fernsehmonitor erscheint, so nennt man das eine Direktübertragung.

Als Einstieg in ein Videoprojekt kann die Direktübertragung bereits aufgebaut sein. Sobald die Kinder den Raum, das „Filmstudio“, betreten und vor die Kameralinse kommen, sehen sie sich auf dem Fernsehmonitor. Sie können nun ein bisschen ausprobieren, vor der Kamera herumalbern oder Grimassen schneiden. Die Direktübertragung eignet sich ebenfalls gut zum Ausprobieren der verschiedenen Kameraeinstellungen, der Perspektiven, der Wirkung des Zooms oder des Schwenks. Es kann immer ein Kind an der Kamera agieren, während die anderen die Experimente und Aktionen auf dem Monitor verfolgen.



Tipps:
- Für die Verbindung der Kamera mit dem Fernseher ein langes Kamerakabel organisieren, das mitgelieferte ist meistens sehr kurz. Dann ist der Bewegungsspielraum beim Ausprobieren der Kamera während der Direktübertragung größer!
- Wenn die Übungen nicht gefilmt werden, sollte die Videokassette auch noch nicht eingelegt werden, das schont den Videokopf und zudem stellt sich die Kamera nicht in den Stand-By-Modus. Der Modus schaltet sich immer dann nach ein paar Minuten ein, wenn keine Aufnahme erfolgt. Bei den Übungen muss aber nicht unbedingt gefilmt werden.
- Eine Handpuppe als „Kameraassistenz“ kann sehr hilfreich sein, sie kann Fragen stellen und die Kinder so animieren, mitzudenken.

„Guten Tag, liebe Zuschauenden…" – Kinder in der Kiste!
Die Kamera ist (in einem Extraraum) aufgebaut und aufnahmebereit. Jedes Kind hat nun die Möglichkeit, endlich einmal das „im Fernsehen" zu sagen, was es immer schon mal loswerden wollte. Dazu geht immer ein Kind in den Raum und setzt sich auf einen vorbereiteten Stuhl oder Sessel vor die Kamera. Die Erzieherin richtet die Kamera aus, z.B. auf Gesicht und Oberkörper. Nun erhält das Kind eine Aufgabenstellung „Was siehst du am liebsten im Fernsehen und wieso!?"

Die Kinder erhalten die Fernbedienung, deren Handhabung kurz erläutert wird. Die Erzieherin verlässt den Raum. Die Kinder stellen die Kamera an, sprechen ihre Sätze und stellen die Kamera wieder aus. Die Aufnahmen werden dann hintereinander angesehen. Bei jüngeren Kindern kann gemeinsam mit allen Kindern in einem Raum aufgenommen werden, dann fühlen sie sich sicherer.

1000 Kabel, 1000 Knöpfe – Technik kennenlernen
Alle möglichen technischen Geräte und Zubehörteile, die für das Videoprojekt benötigt werden, sind bereitgestellt: ein Fernseher, eine leere Videokassette, ein Stativ, die Kamera mit Ladegerät, Akkus und Kabel liegen im offenen Kamerakoffer und ein externes Mikrofon liegt auch daneben. Gemeinsam wird überlegt, wie die Apparaturen heißen, wofür sie benötigt werden und wie sie zusammengesteckt werden müssen. Wird ein Teil richtig benannt: „Das hier ist die Kamera!", dann kann dieses von einem Kind hochgenommen und der Runde gezeigt werden. So wird gemeinsam Stück für Stück Technik beschrieben und aufgebaut. *„Was ist denn das?" „Ein Mikrofon!" „Und wozu brauchen wir das?" „Zum Sprechen!"* Am Ende sollte die Kamera auf dem Stativ stehen, eine Kassette eingelegt und mit dem TV verbunden sein. Nun kann die Kamera angestellt werden, und der nächste Schritt kann beginnen!

Ein kleines Bilderrätsel – Schulung des Blicks und Umgang mit der Kamera
Es werden Gruppen gebildet. Die erste Gruppe zieht mit der Kamera los (wenn zwei Kameras zur Verfügung stehen, können natürlich zwei losziehen). Jedes Kind sucht sich nun ein Detail an einem Gegenstand oder an einer Person, z.B. eine Fahrradschraube, die Struktur eines Schwamms, das Auge eines Kindes, und filmt dieses. Dabei muss, damit das Detail auch ganz nah noch scharf abgebildet wird, der Zoom auf „Weit" eingestellt sein (oder die Kamera, sofern sie die Funktion besitzt, auf Makroaufnahme). Die Kamera wird dann so nah wie möglich an das Objekt gehalten. Dann wird die Aufnahme-Taste gedrückt, und das Detail wird ca. 5–10 Sekunden aufgenommen. Nun die Kamera nicht ausmachen, sondern „zurückfahren" und zwar nicht mit dem Zoom, sondern tatsächlich die Linse von dem Detail entfernen, bis der ganze Gegenstand zu sehen ist (Auflösung). Haben alle ein Rätsel gefilmt, werden die Aufnahmen der anderen Gruppe vorgespielt. Eventuell beim Ansehen des Rätsels die Pausetaste drücken, sonst ist möglicherweise die Ratezeit zu kurz!

Die Kinder üben hier ihre Wahrnehmung und ihren Kamerablick, das Halten, Scharfstellen und das An- und Ausschalten der Kamera.

„Du siehst aber riesig aus!" –
Einstellungen, Perspektiven, Schwenks und ihre Wirkung
Die Grundlagen der Filmsprache wie Perspektiven (Frosch-, Normal-, Vogel) oder Einstellungsgrößen (z.B. Detail, Nah, Halbnah, Halbtotale, Totale) oder auch Schwenks lassen sich gut in der Gruppe und gut per Direktübertragung erklären.

Um die verschiedenen Einstellungen aufzuzeigen, ist die Kamera beispielsweise auf das Gesicht eines Kindes/einer Erzieherin gerichtet – in einer Nahaufnahme. Die anderen Kinder schauen auf den Monitor, und die Erzieherin wirkt verwundert: *„Da ist ja nur ein Kind zu sehen, komisch, ich dachte hier sitzen ganz viele herum, wie kommt denn das!?"* Die Kinder werden nun dazu angeregt, das Problem zu lösen, sie rufen: *„Einen größeren Fernseher kaufen!"* oder *„Am Zoom drücken!"*. Schritt für Schritt wird klar, dass wir selbst die Kamera einstellen müssen und insofern entscheiden (können), was die Kamera „sieht" und was dann letztlich auch später im Film zu sehen ist.

Auch die Wirkung unterschiedlicher Perspektiven lässt sich per Direktübertragung anschaulich demonstrieren. Es gibt folgende Perspektiven: Normalperspektive: Augenhöhe, mitten im Geschehen. Übliche Sehgewohnheit. Froschperspektive: von unten herauf filmen. Person erscheint furchterregend, mächtig, überlegen. Vogelperspektive: von oben herab filmen. Person erscheint klein, unterlegen.

Ein Kind stellt sich mit der Kamera auf einen Stuhl und filmt ein anderes Kind von oben *„Wie sieht das aus?, Wie wirkt das denn?" „Ganz klein und hilflos, fast ängstlich!"* Dann wechseln die Kinder ihre Positionen, und es wird von unten gefilmt, und nun schaut das Kind *„Wirklich riesig und sogar bedrohlich aus!"*. Falls eine Handpuppe zur Stelle ist, z.B. eine kleine, lieb ausschauende Schnecke, kann auch diese einmal von unten in einer Großaufnahme aufgenommen werden. Um die Wirkung noch zu verstärken, bekommt die schauspielernde Schnecke noch Plastik-Vampirzähne verpasst, und sie fängt an zu grunzen und, was passiert? Dann wird die Schnecke, die in Wirklichkeit – ohne Schminke und Verkleidung – ganz süß aussieht, zum kleinen Monster.

Beim Schwenk ist auch ein Kind an der Kamera, und ein anderes Kind geht einige Meter vor der Kamera hin und her (schön langsam). Das Kamerakind versucht nun, das andere Kind im Sucher „einzufangen". Ein Kind kann zudem noch „Regieanweisungen" geben: *„Mehr links filmen, jetzt mehr rechts filmen…gut so!"* Und wie wirkt es eigentlich, wenn ich direkt und zügig auf die Kamera zugehe? Oder normal gehend an ihr vorbeiziehe?
Vertiefung: Um eine solche filmsprachliche Einheit zu vertiefen, kann z.B. am nächsten Tag gemeinsam ein kurzer Filmausschnitt angesehen werden. Die Kinder können, wenn sie eine besondere Einstellung oder Perspektive erkennen, *„Stop!"* rufen, und das Bild wird mit der PAUSE-Taste gestoppt. Dann können Bemerkungen abgeben werden. So lassen sich auch gruselig wirkende Bilder gut bearbeiten, da sie in ihre filmsprachlichen Elemente zerpflückt werden.

„Hey, ich kann ja zaubern!" – Stopp-Trick
Die Kamera steht auf dem Stativ, dieses darf beim Stopptrick auf gar keinen Fall bewegt werden, ebenso darf an der Kameraeinstellung nichts verändert werden, da sonst der Zaubertrick nicht „funktioniert".

Eine kleine Szene wird inszeniert, z.B. zwei Kinder unterhalten sich. Das eine wünscht sich so sehr ein Stoffhäschen. Das andere Kind kann zaubern, welch ein Glück. Dreimal den Zauberstab geschwenkt und den Zauberspruch ausgesprochen *„Hokus Pokus Simsalabim"* und *„Paff!"*… Nun dürfen sich beide Kinder nicht mehr bewegen, und die Kamera wird ausgestellt. Ein „Requisitenkind" setzt dem einen Kind das ersehnte Stoffhäschen auf den Schoß. Nun wird die Kamera wieder angestellt, und auf ein Zeichen spielen die Kinder ihre Szene weiter. Die Freude ist groß über das hergezauberte Stofftier, da hat ja tatsächlich jemand magische Kräfte, oder? Die Wünsche und die Zaubereien können endlos fortgesetzt werden. Kinder können sich auch ganz wegzaubern lassen, sich einen Hut wünschen oder sich wünschen, ein anderes Kind oder selbst ein Stofftier zu sein.

Mit Hilfe des Stopptricks lässt sich natürlich auch ein toller Trickfilm erstellen. Da wird zwar niemand weggezaubert, dafür werden mit viel Geduld Plüschtiere oder Knetfiguren plötzlich „lebendig". Bei der Trickfilmerstellung ist es sehr hilfreich, den Animationsmodus (siehe S. 175) zu verwenden, da das Trickfilmen damit viel einfacher ist, der Film „flüssiger" wird und der Schnitt eigentlich gar nicht mehr nötig ist.

Ein ganz kurzer Kurzfilm – Drehen auf Anschluss
Nur für ältere Kinder geeignet, ca. ab 8 Jahre. Jede Gruppe erhält eine Karte mit einer Situationsbeschreibung, z.B. ein Kind hat Durst, geht in die „Küche", gießt sich einen Saft ein und trinkt. Oder: Ein gelangweiltes Kind ruft eine Freundin an, die beiden verabreden sich zum Spielen und treffen sich auf dem Spielplatz.

Diese Situation soll in 6 bis maximal 8 Einstellungen gefilmt werden und zwar ohne Pausen, Patzer und Regieanweisungen, sodass keine Nachbearbeitung (kein Schnitt) mehr nötig ist. So muss beim Filmen auf die passenden Anschlüsse zwischen den Einstellungen geachtet werden. Die Zeit für die Planung und den Dreh ist auf 30 Min. begrenzt.

Die Gruppen müssen dabei überlegen, welche Bilder/Szenen notwendig sind, um die kurze Geschichte zu erzählen und welche Einstellungen/ Perspektiven sie dazu verwenden wollen. Dann wird gedreht. Anschließend gucken sich alle die entstandenen Kurzfilme gemeinsam an, wobei die anderen Gruppen jeweils raten können, welche Situationsbeschreibung vorgegeben war, und ob die Gruppe ihre Geschichte gut erzählt hat.

Diese Übung für ältere Kinder eignet sich hervorragend, um den Unterschied zwischen Echt- und Filmzeit zu erkennen. Die Kinder verstehen, dass Filme nie die Realität ganz zeigen, sondern nur Ausschnitte von ihr: So wird z. B. der Weg der Kinder zum Spielplatz nur ganz kurz gefilmt, wohingegen der echte Weg eine halbe Stunde dauern würde. Möglicherweise ist auch kein Spielplatz in der Nähe, aber die Schaukel am Baum reicht ja auch aus, um die Illusion eines Spielplatzes zu erzeugen.

„Kann ich bitte mal was fragen!?" – Interview-Übungen
Zwei Kinder sind an der Kamera: Das eine bedient die Kamera und ist für ein „gutes Bild" verantwortlich und das andere kontrolliert über einen Kopfhörer den Ton und passt auf, dass das Kabel nicht aus der Kamera gezogen wird. Vor der Kamera steht ein Mikrofonkind (Interviewer/in), und auch die zu interviewenden Kinder stehen bereit. Die Themenwahl ist unbegrenzt, es geht z.B. um Tiere, Essen, Freundschaft. Die Kinder müssen es hinkriegen, dass das Mikro stets auf das sprechende Kind gerichtet ist. Ein Kind kann auch ein anderes zu einem Thema befragen oder mit mehreren Kindern eine Umfrage machen, z.B. „Was siehst du am liebsten im Fernsehen?"

Tipp: Die meisten Kameras haben ein integriertes Mikrofon, dies ist in der Regel nicht ausreichend, um Interviews verständlich aufzunehmen. Daher auf jeden Fall ein Mikro nehmen und beim Kamerakauf darauf achten, dass die Kamera einen Mikroeingang hat!

„Licht aus, Spot an!" – Licht im Film

Ohne Licht würden wir nichts sehen können. Auch im Film spielt das Licht eine wichtige Rolle und schafft Atmosphäre oder „zerstört" eine Szene. In der Regel sollte nicht mit Gegenlicht gefilmt werden, es sei denn, das grelle Licht ist ein Stilmittel oder bewirkt eine gewünschte Irritation bzw. lässt Wesen „entstehen", die wir sonst nur schwer filmen könnten wie z.B. eine erleuchtete Elfe. Grundsätzlich sollten die Kamerakindern mit dem Licht filmen, d.h. die Sonne steht ihnen immer im Rücken, oder auch das Fenster sollte immer hinter der Kamera sein, sonst kann es passieren, dass durch das Gegenlicht nichts zu erkennen ist. Die Kinder erhalten die Aufgabe, eine Szene z.B. zu hell, zu dunkel, mit viel Schatten etc. zu filmen.

Nimm drei! – Geschichten erfinden

Ein bisschen Vorbereitung ist notwendig: Es werden drei Kästen mit Karteikarten angelegt, auf denen Begriffe aus unterschiedlichen Kategorien (z.B. Orte, Personen, Handlungen) stehen.

Dann werden Gruppen gebildet, und jede Gruppe zieht jeweils eine Karte aus jeder Kategorie: z.B. Bäckerei – Bibi Blocksberg – schmatzt. Auf der Grundlage dieser drei Begriffe soll nun eine kurze Geschichte erfunden und später vorgetragen werden.

Die erzählten Geschichten können anschließend als Drehbuchvorlage dienen.

Ein paar Beispiele für die genannten drei Kategorien:

Ort	**Person**	**Handlung**
Spielplatz	Polizist	schwimmt
Mond	Bibi Blocksberg	schmatzt
Kreuzung	Boxerin	schläft
Afrika	Blumenverkäufer	stinkt
Achterbahn	Vampir	hustet
Kofferraum	Einbrecherin	fällt um
Kuschelecke	Sängerin	schreit
Jackentasche	Harry Potter	weint
Balkon	Schauspielerin	kichert
Kühlschrank	Ernie	versteckt sich
Schwimmbad	Ronja Räubertochter	zaubert

Tipp: Für die drei Kategorien sollten verschiedene Karteikartenfarben verwendet werden, und jede Kategorie kann dann farblich noch mal abgestuft werden je nach Altersgruppe. Dann können leicht Karten aussortiert werden, die für bestimmte Altersstufen nicht geeignet sind.

▸ Inhaltliche Vorbereitung des Videoprojekts

Der Inhalt, der bearbeitet werden soll, bedingt im Weiteren die Herangehensweise und die Arbeitsformen des entsprechenden Projektes bzw. der Filmidee. So ist es beispielsweise ein Unterschied, ob kindliche Medienlieblinge unter die Lupe genommen werden sollen, ob ein Spielfilm entstehen soll, ob die Kinder sich vor der Kamera ausprobieren können, ganz ohne zu filmen oder ob es Ziel ist, ein bestimmtes Thema, wie z.B. Spielplatzgestaltung, nach Kinderwunsch zu behandeln.

Videopraktische Arbeit kann sehr zeitaufwändig sein, und es hat sich immer wieder bestätigt, dass es sinnvoll ist, gerade mit Kindern, die noch nie vorher mit Videoarbeit zu tun hatten, zunächst kleinere Produktionen z.B. Werbespots oder Sketche zu drehen. Hier lernen sie die Grundfertigkeiten der Kameratechnik, der Beleuchtung, des Tons kennen. Durch Spiel- und Theaterübungen können sie das Agieren vor der Kamera üben. Sind die Kinder dann etwas geübter, lassen sich auch größere Projekte realisieren.

Was wollen wir denn filmen? – Die Themenfindung

Welche Filmidee realisiert werden kann, hängt sehr mit der zur Verfügung stehenden Zeit ab. *„Wir drehen einen richtig langen Spielfilm!"*, ist oft der Wunsch der Kinder, aber: *„Filme drehen dauert ganz schön lange!"* ist ebenfalls eine Kinderaussage, allerdings erst nach einem Filmprojekt. Kurzum: Lieber zunächst nicht zuviel vornehmen und zusammen überlegen, wie viel Zeit und Geld z.B. große Filmproduktionen zur Verfügung haben und wie viel Geld wir in den Geldbörsen haben... Somit ist schnell klar, dass es vielleicht doch nicht „Harry Potter III" werden kann.

„Was kennt ihr denn so alles im Fernsehen…?" Und: *„Was würdet ihr gerne filmen?"* Zur Themenfindung sitzen alle vor einer großen Wandzeitung oder Tafel und rufen mögliche Inhalte und Sendeformate zu: Nachrichten, Krimi, Sportsendung, Zeichentrickfilm…. Alle Ideen haben ein Anrecht auf Gehör und werden an der Tafel oder Wandzeitung notiert.

Jüngere Kinder können ihre Filmideen nach einer kurzen Gesprächsrunde aufmalen, die Ergebnisse werden dann aufgehängt und besprochen. Dann wird entschieden, z.B. haben alle drei Stimmen und können jeweils ein Kreuzchen hinter ihre Lieblingsfilmidee machen. Am Ende dieses Ausschlussverfahrens stehen die Themen fest, die filmisch umgesetzt werden sollen. Es können nun verschiedene Interessens- bzw. Filmgruppen gebildet werden, deren einzelne Filmbeiträge später z.B. in einer Magazinsendung zusammenfließen können.

„Heute bin ich mal 'ne Clownin!" – Improvisations- und Schauspielübungen
Rollenspiel, Pantomime und Tanz sind wichtig, um die eigenen Ausdrucksformen zu stärken und zum gewollten Ausdruck in einer Bewegung, Gestik oder Mimik zu kommen. Hier bieten sich eine Reihe von Vorübungen an, mit deren Hilfe Kinder spielerisch lernen, sich verbal und nonverbal auszudrücken, z.B.:
Stopp-Tanz: nach dem Ausschalten der Musik wird die Bewegung eingefroren.
Isolationsübungen: (mit oder ohne Musik) Kopf, Schulter, Arme, Becken, Wangenmuskulatur usw. werden auf Zuruf einzeln bewegt.
Improvisationsübungen: Zwei Hexer, Clowns, Gnome, Riesinnen begegnen und unterhalten sich... an der Bushaltestelle, im Kaufhaus, am Flughafen, beim Frühstück etc.
Bewegungsimprovisation/Mutation: Nach einer bestimmten Musik werden pantomimisch Aufgaben gelöst, z.B. die Mutation von einem hässlichen und zusammengekauerten Monster zu einem schönen, kraftvollen und großen Wesen oder von einem verspielten Welpen zu einem alten, gebrechlichen Menschen.
Ausdrucksübungen: Gefühle wie traurig, fröhlich, ängstlich, aggressiv etc. werden gespielt.
Die Szenen können in Kleingruppen vorbereitet werden oder aber auch als Aufwärmübungen oder als spontane Spiele zwischendurch angeboten werden. Eine Verkleidungskiste mit Requisiten unterstützt die Spielfreude und den Einfallsreichtum. Schauspiel und Zuschauen können sich abwechseln. Die Präsentation kann auch als Ratespiel inszeniert werden.

Ein völlig verdrehter Film! – Filmschnittübung
Ein Film muss nicht unbedingt in der richtigen Reihenfolge gedreht werden, wenn er später noch geschnitten wird. Aber, wer weiß denn, was Schneiden eigentlich ist? Damit die Kinder eine Vorstellung davon haben, was Filmschnitt eigentlich bedeutet und bewirkt, kann eine kurze Filmschnittübung gemacht werden. Diese kann sogar vor dem eigentlichen Filmen (bei längeren Produktionen) hilfreich sein, denn die Kinder haben eine bessere Vorstellung davon, was nach den Filmaufnahmen noch gemacht werden muss, bis ein Film endlich fertig gestellt ist.

Ein bisschen Vorbereitung ist nötig, denn ein kurzer Film muss zunächst in einer falschen Reihenfolge aufgenommen werden. Dazu eignen sich Bilderbücher ganz gut, Geschichten, die die Kinder kennen, z.B.: „Die kleine Raupe Nimmersatt". Die Kinder sollen dann die richtige Reihenfolge festlegen und die Szenen dann in der richtigen Reihenfolge von einem Rekorder (oder einer Kamera) auf einen anderen Rekorder kopieren.

▸ Grundausrüstung für die Videoarbeit

Um Videoarbeit durchzuführen, ist zunächst folgende Grundausrüstung nötig. Die Technik ist im Übrigen bei vielen Landes- oder Stadtbildstellen – heute zumeist Medienzentren genannt – oder bei Offenen Kanälen zu entleihen:

Für's Filmen und Ansehen
- Videokamera (inzwischen meistens digital, also DV oder Hi-8, manchmal auch noch analog, also VHS oder S-VHS)
- leere Videokassetten (passend zur Kamera)
- Fernseher bzw. Monitor, um die Aufzeichnungen direkt sehen zu können
- passende Verbindungskabel (lang genug, vor allem das Kabel von der Kamera zum TV)
- Kamerastativ (ist unumgänglich für Trickaufnahmen und damit Aufnahmen nicht verwackeln)
- Fernbedienung (wird eigentlich immer mitgeliefert, wichtig für Trickfilme!)
- externes Mikrofon und Kopfhörer für die Tonaufnahmen (besonders bei Außenaufnahmen ist das integrierte Kameramikrofon oft unzureichend)
- evtl. Filmleuchten für Innenaufnahmen (Strahler gehen auch)
- Netzteil (fungiert auch oft als Ladegerät für die Akkus)
- evtl. Kabeltrommel oder Mehrfachstecker, Verlängerungskabel
- evtl. Adapterstecker (falls die Anschlüsse z.B. am Fernseher nicht zu den vorhandenen Kabeln passen)
- Koffer für die Technik mit Bedienungsanleitung
- Schminksachen, Kleiderkiste, Requisiten, Filmklappe

▸ Analoger Schnitt

Sabine Eder und Christiane Orywal

Schneiden ist nichts anderes als kopieren. Von der Videokassette mit dem Rohmaterial werden ausgewählte Teile in der gewünschten Reihenfolge auf eine zweite Videokassette überspielt. So entsteht das so genannte Masterband mit dem fertigen Film. Der Analogschnitt kann an Bandmaschinen durchgeführt werden. Diese Maschinen zu bedienen, ist nicht ganz leicht aber qualitativ gut, da bildgenau geschnitten werden kann. Auch die Nachbearbeitung des Tons wird mit der Bandmaschine erledigt. Einfacher, aber eben nicht so bildgenau, kann mit einer einfachen „Schnittanlage" das Bildmaterial geschnitten als kopiert werden.

Für diese Schnittanlage wäre es sinnvoll, einen Videorekorder zu organisieren, der mit einem Jog-Shuttle versehen ist, mit dem auch Einzelbilder eingestellt werden können. Der Jog-Shuttle ist ein Drehknopf, mit dem vor- und

zurückgespult werden kann und zwar auch Bild für Bild. Der Rekorder sollte zudem ein Echtzeitzählwerk (echte Stunden-, Minuten- und Sekundenanzeige) haben, sonst sucht man womöglich ewig nach einer Szene.

Verkabelung einer einfachen analogen „Schnittanlage"
Die einfachste Form einer Schnittanlage besteht aus

- einer Kamera (oder einem Videorekorder), die als „Zuspieler" fungiert (hier ist das Videoband mit dem gefilmten Rohmaterial eingelegt),
- einem Videorekorder, der die Aufnahme des Masterbandes (Endversion des Films) übernimmt,
- einem Fernseher/Monitor.

Die Geräte sind nach dem folgenden Prinzip verkabelt: Die Kamera (Zuspieler) wird mit einem entsprechenden Kabel mit dem Videorekorder (Aufnahme) verbunden. Das Kabel hat in der Regel an dem einen Ende drei Stecker (gelb, rot, weiß für Bild- und Tonsignale), die in den Videorekorder kommen, und am anderen Ende einen einzelnen Stecker, der kommt in die Kamera. Manchmal braucht's für die Verbindung von Kamera und Videorekorder noch einen Adapter, wenn die Anschlüsse nicht passen, der ist aber in jedem Elektrogeschäft zu erwerben. Achtung: Beim Einstecken des Kabels in den Rekorder auf IN und OUT achten, ihr wollt IN den Rekorder! Um zu sehen und zu hören, was geschnitten werden soll, wird der Videorekorder an einen Fernseher/Monitor angeschlossen, entweder mit einem Antennenkabel oder, wenn das nicht funktioniert, mit einem ganz normalen Videokabel.

Dann geht's los. Auf das Masterband sollte zunächst ca. 15 sec. sog. „Rasen" oder „Schwarzbild" aufgenommen werden. Hierzu z.B. mit geschlossener Objektivklappe filmen oder den Videorekorder auf Aufnahme stellen und 15 Sekunden laufen lassen.

Dann werden die gewünschten Sequenzen der Reihe nach auf das Masterband überspielt. Nachdem die erste Sequenz überspielt wurde, wird auf PAUSE gedrückt, um die nächste gewünschte Stelle zu suchen.

So wird Schnitt um Schnitt in gleicher Weise verfahren, wobei anzustreben ist, die PAUSE möglichst präzise zu drücken. Gelingt dies nicht, kann auf STOP gedrückt werden, um die genaue Stelle erneut zu suchen.

Diese Art des Schneidens nennt man Assemble-Schnitt (assemble: montieren). Im Gegensatz dazu gibt es den Insert-Schnitt (insert: einsetzen), bei dem eine Sequenz (A) in eine andere (B) eingesetzt wird, wobei allerdings der entsprechende Teil von Stück B durch Stück A überspielt wird und Bilder verloren gehen.

Beim analogen Schnitt kann also nicht einfach der Titel des Films später eingefügt werden, sondern es muss genau in der richtigen Reihenfolge geschnitten, also kopiert werden. Also am besten ein kurzes Schnittprotokoll anlegen, welche Szene wann kommt, dann geht nichts schief.

Achtung bei krisseligen Bildern, dem sog. „Schnee"! Diese Störstelle (gibt es nicht bei digitalen Kameras) wird vom Rekorder nicht als Signal erkannt, es kann dort nicht geschnitten werden. In solchen Fällen muss vor die Störstelle gespult werden, um dort die gewünschte Sequenz anzusetzen. *Achtung:* Es gehen dabei einige Bilder verloren. Es muss also schon beim Filmen darauf geachtet werden, dass es keine Störstellen gibt! Die entstehen meistens, wenn nach der letzten Szene die Kamera direkt ausgemacht wird. Also besser, bevor die Kamera ausgemacht wird, noch etwas „Rasen" filmen (mit Klappe davor o.ä.) oder die Szene etwas länger filmen als inhaltlich nötig wäre (5 Sekunden), denn dann kann das Ende gut gefunden werden.

Am Ende des geschnittenen Films empfiehlt sich auch wieder Rasen oder Schwarzbild.

▸ Digitaler Schnitt

Wird digitales Material im Computer bearbeitet und dann wieder auf die Kamera zurück kopiert, ist die Qualität genau gleich geblieben, also ein verlustfreies Schneiden!

Der Vorteil vom digitalen Schnitt ist – nicht nur für Kinder –, dass die einzelnen Szenen hin und hergesetzt werden können und immer wieder veränderbar sind. Es ist, als würde der Film wirklich noch auseinander geschnitten und wieder zusammengeklebt werden, und wenn der Schnitt nicht gefällt, dann nimmt man die Stücke wieder auseinander und „klebt" sie neu zusammen. Wurde am Anfang des Films etwas vergessen, dann kann der Teil dort einfach eingefügt werden, der Rest des Filmes „rutscht" dann zur Seite und nichts geht verloren oder wird überspielt (wie das beim analogen Schneiden der Fall wäre). Also eine tolle Sache.

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, am PC zu schneiden. Zunächst muss überlegt werden, welche Hardware, also was für ein Rechner zur Verfügung steht, denn davon hängt ab, welches Programm, also welche Software, benötigt wird. Leider können wir hier nicht die einzelnen Programme erläutern, nur soviel: digitaler Schnitt ist nicht schwer! Viele Volkshochschulen, Bildstellen und medienpädagogischen Vereine und Institutionen bieten übrigens Videoschnittschulungen an. Einfach mal anmelden!

Hier ein kleiner Überblick über die gängigen, digitalen Videoschnittsysteme bzw. -möglichkeiten:

Schnitt am „normalen PC“

Der Rechner sollte mindestens 500 Megahertz Leistung haben, einen ausreichenden Arbeitsspeicher (mindestens 256 MB RAM) und eine Festplatte mit 20 Gigabyte. Natürlich braucht man auch ein CD-Rom Laufwerk, aber das ist ja inzwischen schon Standard.

Dann benötigt man noch eine entsprechende Schnittsoftware (manchmal benötigt man noch eine entsprechende Karte mit den Anschlüssen für die Kamera, ist aber bei den neuen Rechnern meistens schon drin). Eine empfehlenswerte Software ist das Pinnacle Studio. Die Software mit Karte kostet zurzeit ca. 120 Euro und ohne Karte 75 Euro. Es gibt aber auch von anderen Firmen Schnittprogramme, z.B. das Adobe Premiere, das ist aber viel teurer und für Kinder zu schwer, somit eher etwas für die ErzieherInnen!

Schnitt am Apple Macintosh Computer

Apple Macintosh Computer haben in der Regel bereits eine Schnittsoftware integriert: das iMovie. Eine einfache Software mit allen notwendigen Möglichkeiten, die auch kleine Kinder schnell beherrschen. Die Schnittsoftware für Fortgeschrittene, Adobe Premiere, gibt es übrigens auch für Macs.

Schnitt am Casablanca Avio

Casablanca Avio ist ein Schnittsystem (mit Festplatte und Software in einem Gerät), das vielfach in Kreisbildstellen ausgeliehen bzw. mit dem in der Bildstelle geschnitten werden kann. Der Casablanca sieht fast so aus wie ein üblicher Videorekorder, dazu muss noch eine Tastatur, ein Monitor und der Zuspieler angestöpselt werden, dann kann der Schnitt schon fast losgehen.

Das Gerät hat vielfältige Nachbearbeitungsmöglichkeiten und ist ebenfalls ein recht einfaches und gutes Programm. Zum Kauf für eine Kita allerdings nicht unbedingt zu empfehlen, denn im Gegensatz zum Computer, mit dem auch noch andere medienpädagogische Arbeit durchgeführt werden kann, ist der Casablanca ein reines Videobearbeitungssystem und auch nicht gerade billig.

▸ Tipps zum Kauf einer Videokamera

Jede Kamera eignet sich für ein medienpädagogisches Projekt. Welche Kamera gekauft wird, hängt nicht zuletzt von dem zur Verfügung stehenden Budget ab. Klein, kompakt, leicht und von einer relativ guten Bild- und Tonqualität sind die neueren Digitalkameras, sie sind zudem oft mit tollen Funktionen und Effekten ausgestattet.

Es gibt verschiedene Videozeitschriften, in denen Kameras getestet werden. Es lohnt sich sicher, dort einmal herumzustöbern, um sich einen Überblick zu verschaffen. Die Zeitschriften liegen üblicherweise in Stadtbibliotheken aus.

Helfen können sicher auch die MitarbeiterInnen der Bildstellen, die kennen sich oftmals sehr gut aus und können vielleicht gute Tipps geben.

Die meisten Kameras haben standardmäßig eine ganze Reihe von Funktionen, wie z.B. einen Zoom, der das stufenlosen Wechseln vom Tele- in den Weitwinkelbereich und umgekehrt ermöglicht, eine automatische und manuelle Schärferegulierung, ein eingebautes Mikrofon, einen automatischen Weißabgleich oder einen Fadeschalter zum Ein- bzw. Ausblenden des Bildes. Hier ein paar Tipps, welche Funktionen und technischen Details eine Kamera haben sollte, mit der sich in der Kita gut arbeiten lässt:

- Ausklappbarer Monitor an der Kamera (Hilfestellungen können gegeben werden, Kinder können oftmals schlecht durch Sucher gucken etc.)
- Zusätzlicher Mikrofoneingang für ein externes Mikro (da die eingebauten Mikros oftmals eine geringe Reichweite haben)
- Kopfhörerausgang (zur Überwachung des Tons)
- Nachvertonungsmöglichkeit, sog. Audio-Dub. Dies ist eine Funktion an der Kamera (oder auch am Videorekorder), bei der die vorhandene Original-Tonspur (O-Ton) mit einem neuen Text oder mit Musik überspielt wird. Die Bildspur wird dabei nicht gelöscht! Manchmal ist auch eine Mischung des O-Tons und des neuen Tons möglich. (siehe auch Methoden S. 162 und Projektbericht S. 123)
- Animationsmodus oder Einzelbildschaltung ist im Menü der Kamera meistens unter Frame Record zu finden. Ist sehr hilfreich bei der Trickfilmproduktion, automatisch wird durch einmaliges Drücken auf die Aufnahmetaste eine bestimmte Anzahl von Einzelbildern (also Frames = Rahmen) aufgenommen (meistens 6–8 Frames pro Aufnahme). Es gibt auch Kameras mit echter Einzelbildschaltung.
- Möglichst Lithium-Ionen Akkus, diese haben keinen Memory-Effekt, d.h. sie sind immer wieder aufladbar, ohne dass sie zunächst komplett entladen werden müssen.
- Wenn am Computer geschnitten wird und der Film dann später wieder in die Kamera zurück soll, muss die Kamera ein IN (rein in die Kamera) und ein OUT (raus aus der Kamera) haben und somit „freigeschaltet“ sein. Diese Kameras sind in der Regel teurer als Kameras nur mit OUT-Funktion. Eine Kamera kann auch mit Hilfe eines Zusatzgerätes, einem sog. widget, freigeschaltet werden.

Hilfreiche Adressen

Bestelladresse für Optisches Spielzeug:
Deutsches Filmmuseum
Stadt Frankfurt am Main
Schaumainkai 41, 60596 Frankfurt am Main
fon 069.212-33369 oder -38835
fax 069.212-37881
web www.deutsches-filmmuseum.de

Bezugsadresse für die Trickboxx
Dazu gehört eine Holzkonstruktion zum Zusammenstecken mit Lampen, Kamera mit Animationsmodus, Fernbedienung, Kabel und Leerkassetten, fertig ist das Mini-Trickfilmstudio

Archelino Kinderreisen und Events
Große Arche 4
99084 Erfurt

fon 0361.24093031
mail info@archelino.de
web www.archelino.de/trickboxx.html
aktuelle Infos zur Trickboxx auch unter www.kika.de

Literaturtipps

Deutsches Jugendinstitut (Hg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 2: Praktische Handreichungen. Opladen 1994

Eder, Sabine/Roboom, Susanne: Kinder und Jugendliche machen RABATZ. Intensivierung der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in Offenen Kanälen. TLM Schriftenreihe Band 12. München 2001

Eder, Sabine: „Der unheimliche Park" – Wir drehen einen Gruselfilm. In: Bachmair, Ben/Neuß, Norbert/Tilemann, Friederike (Hrsg.): fernsehen zum Thema machen. München 1997, S. 100–114

Engler, R.: Trick Film und Video Werkstatt. Vom Daumenkino zum Zeichentrickfilm und Videoanimation. Winterthur, München 1984

LAG Medienarbeit e.V. (Hg.): Mach Media. Materialien zur Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Berlin 1999

Maier, Rebecca/Mikat, Claudia/Zeitter, Ernst: Medienerziehung in Kindergarten und Grundschule. 490 Anregungen für die praktische Arbeit. München 1997

Malroux, Jean-Louis (Hg.): Buch-Aktiv-Box: Kino. Forschen, Spielen, Experimentieren. ars edition. München 1996

Näger, Sylvia: Kreative Medienerziehung im Kindergarten. Ideen – Vorschläge – Beispiele. Freiburg-Basel-Wien 1992

Neuß, Norbert/Pohl, Mirko/Zipf, Jürgen: Erlebnisland Fernsehen. Medienerlebnisse im Kindergarten aufgreifen, gestalten, reflektieren. München 1997

Ribbeck, Dietmar von: Filmproduktion verstehen. München 1990.

Schnoor/Daum/Langenbuch/Mattern: Medienprojekte für die Grundschule. Braunschweig 1993

Thüringer Landesmedienanstalt (Hg.): Pixel-Fernsehen. Medienpädagogische Arbeit im ersten Offenen Kinder- und Jugendkanal. München 2001

Zeiler, Detlef/Bitz, Eva-Maria/Schittek, Claudia: Einführung in die aktive Videoarbeit. Landesbildstelle Baden, Südwestfunk Baden-Baden, Karlsruhe 1998

Seite 180 – 215

Praxisbeispiele FOTO/AUDIO

■ Monika Eisbein
Kreiskindergarten Monschau-Imgenbroich

„Swimmy“ – Wie aus einem Bilderbuch ein Hörspiel entsteht

▸ Institutioneller Rahmen

Der Kindergarten Imgenbroich ist in der Trägerschaft des Kreises Aachen. Imgenbroich ist ein Stadtteil der Stadt Monschau in der Nordeifel. Die Gegend ist zwar ländlich geprägt, doch der Stadtteil Imgenbroich trägt auch wegen seines Industriegebietes einen städtischen Charakter. Dort sind in den letzten Jahren Baugebiete erschlossen worden und Menschen aus der Stadt zugezogen, wodurch das Dorfgeschehen einen Wandel erlebt hat und eine gewisse Anonymität entstanden ist. Der Kindergarten liegt im Zentrum des Ortes, doch eher geschützt an einem Landweg/Stichweg in Richtung Waldgebiet.

Der Kindergarten Imgenbroich ist ein Regelkindergarten mit drei Gruppen à 25 Kindern zwischen drei und sechs Jahren. Zum jetzigen Zeitpunkt sind in unserer Einrichtung neun Nationalitäten vertreten. Betreut werden die Kinder von sechs Personen: drei Erzieherinnen (darunter die Leitung), drei Ergänzungskräfte und eine Vorpraktikantin. Zwei Erzieherinnen (darunter die Leitung) sind Vollzeitkräfte, die anderen sind Teilzeitkräfte.

Die Öffnungszeiten des Kindergartens sind jeweils vormittags von 7.30 Uhr bis 12.30 Uhr. An den Nachmittagen haben wir montags und dienstags von 14 Uhr bis 17 Uhr, mittwochs und donnerstags von 14 Uhr bis 16 Uhr geöffnet.

Die Konzeption der Erziehungsarbeit in unserer Einrichtung beinhaltet die Bereiche konventioneller Ansatz, situativer Ansatz und gruppenübergreifende Arbeit.

▸ „Medien im Kindergarten? Ohne mich!“ – so dachte ich!

„Wenn der Computer Einzug in den Kindergarten hält, werde ich wohl meine wohlverdiente Rente antreten.“ Dies waren meine Worte und meine echte Überzeugung, nicht mit diesem Monster umgehen zu müssen, als mein Sohn mich vor Jahren motivieren wollte, mich mit dem Computer vertraut zu machen und mir beim Einstieg und Umgang damit hilfreich zur Seite stehen wollte.

Dann, auf einer Leiterinnenkonferenz flatterte ein Flyer herein, der auf eine Fortbildung zum Thema „Medienerziehung im Kindergarten“ verwies. Sonderbar, schon wieder verfolgte mich dieses Thema „Medien“, was sollte das? Als gäbe es nicht schon genug zu tun, dachte ich, und nun auch noch dies? Fragen zwängten sich mir auf: *„Reicht es nicht schon, was wir bisher alles leisten sollen? Müssen wir nun auch noch Medienerziehung zu diesem Aufgabenberg hinzunehmen?“* Und überhaupt, die meisten Kinder kommen doch sowieso schon viel zu oft mit Medien in Berührung. Sie werden vor dem Fernseher abgesetzt, sehen die unmöglichsten Filme, sehen Bilder in Illustrierten, die so gar nichts für sie sind und haben dabei viel zu wenig Möglichkeiten, aktiv und kreativ zu sein und Natur und Umwelt bewusst wahrzunehmen. Und nun auch noch Medien im Kindergarten? Ohne mich – so dachte ich!

Die Kolleginnen zeigten kein Interesse an der Fortbildung, aber ich steckte mir einen Flyer ein, ganz unverbindlich. Und damit hatte es sich erst einmal – zunächst jedenfalls!

Doch der Gedanke an diese Fortbildung ließ mich nicht los. Ich führte Selbstgespräche. Was konnte ich verlieren? Nichts! Ich könnte mir doch mal anhören, was die Fachleute zu diesem Thema zu sagen haben. Es kostete schließlich nicht viel mehr, als sich bereit zu erklären, an der Fortbildung teilzunehmen. Noch schwankte ich hin und her zwischen Ablehnung und Interesse. Meine Skepsis war groß, doch die Neugierde siegte endlich und über die Fachberatung ließ ich mich anmelden. Dann, im Februar 2000 erhielt ich die Teilnahmebestätigung. Es konnte losgehen!

So ging ich also teils neugierig, teils ablehnend zum Einstiegsseminar nach Köln.

Das Einstiegsseminar

Dort sollten wir uns als Einstieg an unsere Kindheit und Jugend erinnern und an die damaligen Erfahrungen, die wir mit Medien gemacht haben. Welche Medien wir gerne genutzt haben, ob die Eltern dies erlaubten, ob es besondere Figuren gab, die uns faszinierten usw. Bei dieser Rückblende musste ich, als älteres Semester dieser Runde, feststellen: Der Begriff „Medien“ umfasste in meiner Kindheit eigentlich nur das Radio, erst viel später dann auch Fernsehen. Und Bücher standen mir ebenfalls eher selten zur Verfügung. Dies änderte sich erst mit dem Erwachsenenalter. Inzwischen komme ich mit einer Vielzahl von Medien in Berührung. Dies bezieht sich allerdings nicht auf den Umgang mit der Technik, davor habe ich bis heute eine gewisse Scheu. Kindheit heute sieht da ganz anders aus, Medien sind allgegenwärtig.

Wir gingen im Seminar weiterhin den Fragen nach: „Warum eigentlich Medienerziehung im Kindergarten?“ und „Was ist Medienkompetenz?“ Wir

diskutierten Standpunkte, analysierten Kindermedien, arbeiteten immer wieder biografisch, lernten etwas über die Wahrnehmungsfähigkeiten von Kindern, ihre Mediennutzung und erprobten Methoden für die Medienarbeit mit Kindern. Weiterhin beschäftigten wir uns mit der Elternarbeit. Der Einstieg war sehr motivierend und so praxisnah. Zudem konnte ich feststellen, dass Medien ja schon längst Einzug in unseren Kindergarten gefunden haben und wir bereits „medienerziehend" damit arbeiteten, z.B. beim Einsatz von Kassetten, Videofilmen oder dem Diaprojektor.

Interessant ist in diesem Zusammenhang, wie wir Medien einsetzen und auch wie wir mit den Medienerlebnissen von Kindern umgehen, denn die Art und Weise unseres Umgangs entscheidet mit, ob und wie sich im Kindergarten Medienkompetenz vermitteln lässt.

Ich spürte in mir den Willen auflodern, wenn schon die Erwartungshaltung und der Druck von außerhalb – seitens der (Medien-)Gesellschaft im weitesten Sinne – so enorm ist, dann will ich lieber mitgestalten als die Gestaltung anderen zu überlassen. Der Fortschritt in den Medien lässt sich nicht aufhalten, daher ist es besser, sich mit der Materie auseinander zu setzen als nicht mehr am Fortschritt beteiligt zu sein, und diesen den Kindern vorzuenthalten. Zudem lassen sich pädagogische Ziele hervorragend mit Medien umsetzen.

Während des Einstiegsseminars mussten wir uns auch einem Medienbereich zuordnen, in dem wir später unser Projekt durchführen wollten. Wir konnten wählen zwischen den Medien Computer, Video, Fotografie, Print und Audio. Diese Bereiche wurden vorgestellt und ihre Einsatzmöglichkeiten in der Praxis erläutert.

Nun musste jede/r für sich die Entscheidung treffen, welches Medium er oder sie in der jeweiligen Einrichtung als Praxisprojekt zum Einsatz bringen wollte. Ich dachte nach. Der Einsatz von Büchern lag mir und ich habe seit jeher mit allen Arten von Büchern gearbeitet. Hier benötige ich also nicht unbedingt eine Fortbildung, also fiel Print als mein Medienthema aus. Für die Fotografie als Medium konnte ich mich nicht erwärmen. Und Video? Nein! Der Umgang mit dieser Technik ist mir absolut fremd. Zudem ist die Video-Ausrüstung weder im Kindergarten noch privat vorhanden oder auszuleihen. Da gab es noch den Computer. Meine Antwort: Auf gar keinen Fall! Zu guter Letzt blieb die Audioarbeit. Jawohl, das war es! Ausschlaggebend für meine Bereitschaft, mich mit der Thematik zu beschäftigen, sind meine Beobachtungen gewesen, dass unsere Kinder viele Probleme und Defizite im sprachlichen Bereich haben. Den Kassettenrekorder einzusetzen, um hier Kinder in ihrer sprachlichen Entwicklung zu unterstützen, hielt ich für einen idealen Weg. Und mit einem Kassettenrekorder zu arbeiten, würde ich schon meistern. Bis zum nächsten Fortbildungsseminar hatte ich Zeit, die Kinder zu beobachten und mir über verschiedene Einsatzmöglichkeiten Gedanken zu machen und Fragen zu notieren.

Zurück in meiner Einrichtung gab ich die gelernten Informationen über die Fortbildung an meine Kolleginnen weiter und erläuterte meine Entscheidung, mit auditiven Medien zu arbeiten. Die Rückmeldung war durchweg positiv. So konnte ich auf Rückendeckung innerhalb des Teams bauen. Und als die Einladung zum Wochenseminar nach Düsseldorf kam, ging ich die Sache schon viel ruhiger und gelassener an.

Das Wochenseminar Audio

Bei der Begrüßung u.a. durch den Co-Referenten Michael Veltkamp im Medienzentrum in Düsseldorf bekam ich allerdings „Muffensausen": Wir befanden uns in einem hoch technisierten Raum voller mir unbekannter Geräte und Computer. Die Vorstellungsrunde der Teilnehmerinnen sollte als „Reportagespiel" aufgezeichnet und wiedergegeben werden. Das Herzklopfen bei mir hörte nicht auf: Wie sollte ich diese Woche nur überstehen, wie mit all dem fertig werden?

Auf dem Programm standen verschiedene Tagesordnungspunkte und Einsätze von Medien, mit denen ich nichts anzufangen wusste. Was um Himmels Willen ist z.B. ein Mini-Disc-Rekorder und wie geht man damit um? Und dann der Hammer: die Riesencomputeranlage, worüber Aufnahmen gemacht und alles andere abgespielt werden sollte. Bei der ganzen Sache kam ich mir ziemlich ahnungslos und verloren vor. Doch das änderte sich, als wir in Gruppen aufgeteilt wurden und praktisch mit allem umgehen mussten. In den Gruppen waren auch Kolleginnen mit Vorerfahrung in verschiedenen Medien, die weniger Technikangst hatten als ich. Zudem gibt es in der Audioarbeit so viele verschiedene Aufgaben zu erledigen (Technik bedienen, Texte einsprechen etc.), und so konnte sich jede dem Gebiet widmen, in dem ihre Stärken lagen. Bei den uns gestellten Aufgaben waren die Seminarleitenden immer bereit, alles wieder und wieder zu erklären, was sehr hilfreich war. So wurden wir langsam auch an uns fremde Gebiete herangeführt, nach dem Motto: „Probier' es einfach mal aus!"

Während dieses Seminars konnte ich erfahren, dass der Austausch untereinander und die gegenseitige Bestärkung die Arbeit gut voranbrachte. Der Ideenreichtum war unerschöpflich und in der kurzen Zeit entstanden die vielfältigsten Produktionen wie z.B. kurze Hörspiele, Reportagen, Interviews. Wir verwendeten sowohl Kassettenrekorder als auch Mini-Disc-Rekorder (MD-Rekorder bzw. auch MD-Player) und Mikrofone. Später in der Endbearbeitung, dem Schnitt, konnten wir mithilfe des Computers das Optimalste und Faszinierendste aus den Aufnahmen herausholen. Wir konnten Spuren mischen, Geräusche und Musik unterlegen u.v.m.

In dieser Woche haben wir viele Erfahrungen gesammelt, Methoden kennen gelernt und wurden an die verschiedensten technischen Möglichkeiten der Audioarbeit herangeführt. Für mich war die wichtigste Erfahrung, die vielfältigen Möglichkeiten der Technik kennen zu lernen und meine Scheu davor etwas abzubauen.

Zum Abschluss schmiedeten wir dann erste Pläne für unser eigenes Projekt in der Einrichtung. Dazu füllten wir einen Planungsbogen aus und machten uns Gedanken über den Projektzeitpunkt, die Ziele, die Elternarbeit usw. Ergänzend erhielten wir hilfreiche Literaturhinweise und Arbeitsblätter.

Die Praxisphase: Vorbereitung des Medienprojekts

Nach der Praxiswoche stand für mich fest, ich wollte gemeinsam mit den Kindern ein Hörspiel erarbeiten. Meiner Familie erzählte ich voller Begeisterung von meinem Vorhaben und von den vielen neuen Erfahrungen und Erlebnissen des Wochenseminars.

Mein Sohn, einer, der seit Jahren Musik am Computer bearbeitet, war sehr erstaunt über mich und positiv überrascht über meine Bereitschaft zu diesem Vorhaben. Als ich ihm dann auch noch aufzählte, welche Geräte ich beschaffen wollte – Digitale Aufnahmeeinheiten (MD-Rekorder), um einerseits eine bessere Tonqualität sicherzustellen und andererseits bessere Möglichkeiten der Nachbearbeitung zu haben (Schneide- und Mischmöglichkeiten usw.) – nutzte er die Gelegenheit, mich zu überzeugen, dass für die Realisation des Medienprojekts ein kleines Computer-Schnittstudio sinnvoll sei. Er zählte die Vorteile auf, die dieses Ton- und Aufnahmestudio für uns hätte. Da er mir auch noch seine Hilfe im Umgang mit der Technik zusagte, gab es keinen Grund für mich, der Sache ablehnend gegenüber zu stehen. Zu meiner Erleichterung übernahm er den Einkauf der technischen Geräte und die gesamte Installation und einiges an Ausrüstung schenkte er uns sogar.

So kam es nun dazu, dass ich nicht nur, wie es mein ursprüngliches Vorhaben war, mit dem Kassettenrekorder arbeitete, sondern auch noch mit einem MD-Player und tatsächlich auch mit einem Computer. Wer hätte das gedacht? Ich bestimmt niemals!

Voller Tatendrang begab ich mich an die detaillierte Ausarbeitung des Medienprojektes. Es sollte nicht einmalig und danach vergessen sein, sondern in die tägliche Arbeit und die Konzeption unserer Kindergartenarbeit einfließen.

Dem Einsatz meines Sohnes ist es mit zu verdanken, dass ich nicht resigniert und aufgegeben habe, sondern dass ich im Medienbereich weiterarbeite und den Kindern dieses Angebot auch weiterhin anbieten kann.

▸ Vorüberlegungen: Warum dieses Projekt? Warum dieses Thema?

In unserer Einrichtung haben manche Kinder Defizite in der Kommunikation untereinander und im sprachlichen Ausdrucksvermögen. Zudem finden derzeit in der Gruppe starke Auseinandersetzungen statt, und der Umgang miteinander ist manches Mal recht unfreundlich. Das Thema „Wasser“ war bereits festgelegt, bevor ich mit der Medienarbeit anfing, und so baute ich das Medienprojekt darauf auf. Ich wählte das Bilderbuch „Swimmy“ von Leo Leonni dafür aus, denn es passte einerseits zum Thema Wasser, und andererseits baut das Buch inhaltlich auf Gemeinschaftsgefühl und Zusammenhalt auf. Passend war zudem, dass wir für das Fest zum 30-jährigen Bestehen der Einrichtung eine Präsentation unserer Projektarbeit anvisierten, und da passte eine „Fischgeschichte“ ebenfalls optimal, ist doch der Fisch für Christen ein Zeichen für ihre Gemeinschaft. So bot es sich geradezu an, vom Bilderbuch „Swimmy“ ein Hörspiel aufzunehmen.

Mit der Entscheidung, ein Audioprojekt durchzuführen, verfolge ich daher mit Blick auf die Kinder folgende medienpädagogische Ziele:

- Sprachliche Entwicklung unterstützen
- Sprachgebrauch üben und dabei auch evtl. Ängste überwinden
- Spielerisch und kreativ mit Worten, Texten und Sprache umgehen
- Vielfältigkeit der eigenen Stimme kennen lernen
- Bilder interpretieren und mimisch und gestisch umsetzen
- In andere Rollen schlüpfen und sie ausleben
- Sensibilisierung für akustische Reize
- Auditive Wahrnehmung der Umgebung (u.a. Auseinandersetzung mit der Natur)
- Sinnvoller und aktiver Umgang und Einsatz der Medien, u.a. als Ventil für Kreativität
- Freundschaftlichen Umgang miteinander fördern
- Einblick in die Entstehung und Produktion von Hörspielen und
- Selbst ProduzentIn sein und Medien als Hilfsmittel nutzen
- Erarbeitung eines Endproduktes
- Öffentliche Präsentation des Projektes
- Regeln zum Umgang miteinander erstellen und einhalten

Einführung des Projekts in die Einrichtung

Das Team ist durch Gespräche und Informationen über die Fortbildung und über die geplante Durchführung des Projektes in Kenntnis gesetzt worden. Die Reaktion war positiv aber auch zurückhaltend *(„Probier du, dann werden wir weiter sehen!“)*.

Durch Miterleben des Projektes wurde die Mitarbeit aktiviert. Jedoch kam es sehr oft wegen Zeitmangel zum Stocken, weil vereinzelt Kolleginnen durch Krankheit, Fortbildung, Urlaub und Kinderprobleme innerhalb der Gruppe ausfielen.

Daher stand ich mit meiner Projektarbeit relativ allein, wurde aber später durch die Vorjahrespraktikantin stark unterstützt.

Die Eltern der Kinder, die an dem Medienprojekt teilnehmen sollten, wurden an einem Elternabend über das Vorhaben in Kenntnis gesetzt und informiert. Auch hier kam eine positive Resonanz auf das Vorhaben, gleichzeitig aber aufgrund von Unsicherheit eine gewisse Zurückhaltung. Sie trauten mir aber alle ein Gelingen der Arbeit zu.

▸ Projektverlauf im Überblick

Da für mich klar war, dass ich das Medienprojekt nicht als einmaliges Angebot – einmal gemacht und abgehakt – einsetzen wollte, beschloss ich, das Pilotprojekt in die tägliche Kindergartenarbeit einfließen zu lassen und zwar zunächst einmal befristet auf ein halbes Jahr. Danach wollte ich die gemachten Erfahrungen auswerten, um sie gegebenenfalls verändern und verbessern zu können.

An der Durchführung des Medienprojekts nahmen 12 Kinder (5 Mädchen, zu denen später noch eins hinzukam, und 7 Jungen) im Alter von 5 und 6 Jahren teil. Im späteren Projektverlauf fielen Kinder durch Krankheit oder Urlaub aus. Interessierte Kinder ersetzten dann deren Teilnahme. Da auch andere Kinder an der Medienarbeit großes Interesse zeigten und Gefallen fanden, ließen wir sie so oft es möglich war daran teilnehmen, indem sie unsere Arbeit miterleben bzw. dabei mitmachen durften. An Liedaufnahmen nahm die ganze Einrichtung teil.

Das Medienprojekt gliedert sich in 6 Hauptblöcke. Der 1. Block umfasste das Hauptthema der *akustischen Wahrnehmung:*

- Einstieg in die Welt des Hörens;
- Hörst du die Stille? Advent – Zeit der Stille und des Hörens;
- Meditationsarbeit;
- Was höre ich? Ich beschreibe, was ich höre;
- Ich höre und ordne zu;
- Wassergeräusche hören und verändern;
- Geräusche erkennen, erraten und zuordnen;
- Klangdomino, Klangmemory;
- Geräusche selbst erstellen;
- Geräuschen nachgehen;
- Wir packen einen Geräuschekoffer;
- Gehörtes in die entsprechende Bewegung umsetzen;
- Klangspiele, nach Klangspielen malen und sich bewegen;
- Musikinstrumente einsetzen;
- Verklanglichung von Geschichten;
- Geschichte, Bilderbuch und Märchen nachspielen und sprechen, Stegreifspiel, Rollenspiel, Kasperletheater;
- Reime, Gedichte, Geschichten, Fingerspiele, Lieder, Silbenspiele, Spaßwörter, Sätze erfinden;
- Ich arbeite mit meiner Stimme (z.B. „Im Keller ist es duster!“, „Sag mir was durch’s Schlüsselloch!“, „Bello, Bello, der Knochen ist weg!“, „Was singst du da?“, „Radio, Radio, sing ein Lied!“);
- Menschen, Tiere und Natur sprachlich nachahmen;
- Wasserexperimente (tropfen, fließen);
- Radio hören, Kassetten hören.

Der 2. Block umfasste das Thema *Einsatz, Umgang und Experimente mit Kassettenrekorder, MD-Rekorder und Computer:*

- Wie funktionieren Kassettenrekorder, MD-Rekorder und Computer?
- MD-Rekorder am Computer anschließen
- Stimmaufnahmen, Stimmen wieder erkennen
- Stimmen sehen am Computer
- Gruppen-, Stadt-, Dorf-, Wald- und Tiergeräusche auf Kassette und MD aufnehmen
- Abhören der Aufnahmen über den Computer
- Reporterspiel (mit Kolleginnen, Kindern und Eltern), Aufnahme auf MD und Kassette
- Selbst erfundene Geschichten aufnehmen
- Geräusche erzeugen, suchen, verändern und aufnehmen
- Wiederholter Einsatz des Kassetten- und MD-Rekorders und des Computers
- Regeln aufstellen, entsprechende Schilder entwerfen und anfertigen
- Besuch des Aquazoos in Düsseldorf (Spiele während der Busfahrt aus Block 1)

Der 3. Block umfasste das Thema *Vom Bilderbuch zum Hörspiel*
Genaue Information hierzu siehe unten: Projektverlauf im Detail
- Unsere Kassette/CD entsteht
- Texterarbeitung und Aufnahmen
- Entwurf des Covers
- Präsentation
- Kinonachmittag (Präsentation auf Video)

Der 4. Block umfasste das Thema *Das Papier*
- Artikel in der Zeitung (Kindergarten)
- Wie entsteht eine Zeitung?
- Wie entsteht ein Bilderbuch?
- Besuch des Zeitungsverlags
- Besuch eines Reporters in der Einrichtung
- Reporterspiel mit dem Themenbereich „Wozu braucht Papier Wasser? Woher kommt das Papier?“ Die Gruppe stellt Papier her, Papierherstellung aus Altpapier
- Aufnehmen der Geräusche und Gespräche
- Besuch des Papiermuseums in Düren (mit Papierschöpfen) (Begleitet von ein paar Eltern)
- Aufnehmen der Führung auf Kassettenrecorder
- Entstehung der Kinderzeitung
- Malen einer Geschichte auf dem geschöpften Papier
- Elternarbeit: *Schöpfen von Papier*

Erstellen einer Diabildgeschichte und eines entsprechenden Hörspiels

Der 5. Block umfasste das Thema *Arbeiten mit MD-, Kassettenrekorder und Computer:*
- Aufnahme von Hörspielen
- Der Einsatz des Computers zum Spielen mit CD-Roms (Löwenzahn)
- Entstehung eines Bilderbuches über Imgenbroich und Aufnahme als Hörspiel

Der 6. Block stand unter dem Motto *Abschluss*
- Präsentation der gesamten Arbeit für die Eltern
- Übergabe der erarbeiteten Sachen
- Besuch des WDR in Köln

▸ Projektverlauf des 3. Blocks im Detail

Vom Bilderbuch zum Hörspiel

Da wir im 1. und 2. Block Erfahrungen sammeln konnten und Möglichkeiten des Experimentierens hatten, können wir uns nun der Erarbeitung des Hörspiels widmen. Eltern, Kinder und Personal haben die entsprechende Information über das Vorhaben erhalten und wissen, dass diese Arbeit die Grundlage für die Gestaltung des 30-jährigen Bestehens sein soll.

Tag	Hauptangebot	Zusatzangebot
1.	Bilderbuchbetrachtung „Swimmy“	Malen mit Wasserfarbe Rollenspielecke mit Tüchern
2.	Stegreifspiel „Swimmy“	Aktivitäten vom Vortag Arbeit mit dem Kassettenrekorder Fische basteln
3.	Texterarbeitung für unser Hörspiel	Aktivitäten vom 1. Tag Schwammtechnik/Collage erarbeiten
4.	Üben des Rollenspiels mit erarbeitetem Text	Lieder üben und mit Kassettenrekorder aufnehmen (alle Kinder) Schwammtechnik
5.	Textaufnahme auf Mini-Disc-Recorder	Fenster bemalen mit Fingerfarbe
6.	Aufnahme von Wassergeräuschen: am Bach, im Wald	--
7.	Wassergeräusche im Kindergarten aufnehmen	Basteln eines Aquariums Schminken der Gesichter als Fische
8.	Kostüme werden gemalt	Spiele wie z.B. „Der Haifisch kommt“
9.	Quallentanz – Bearbeitung und Fertigstellung des Hörspiels (Am Nachmittag Endschnitt des Hörspiels ohne Kinder)	Fertigstellung aller Sachen Raumdekoration
10.	Hören des fertigen Hörspiels	Einladungen, Raumdekoration Quallentanz Wahrnehmungsspiele aus dem 1. Block im Stuhlkreis

Tag	Hauptangebot	Zusatzangebot
11.	Rollenspiel mit Einsatz des Hörspiels	Einsatz der CD im Freispiel Bilderbuch Einladungen Raumdekoration
12./13.	Proben in der Kirche mit CD	Singen von Liedern Aktivitäten vom Vortag
Eine Woche später	Großer Auftritt und feierliche Präsentation des Hör- und Rollenspiels in der Kirche zum 30-jährigen Bestehen der Einrichtung	Große Feier im Kindergarten

1. Tag Bilderbuchbetrachtung

Am ersten Tag ziehen nun die 12 Kinder, die Vorjahrespraktikantin und ich in den Nebenraum, der uns nun als „Tonstudio“ zur Verfügung steht.

Dort machen wir nun die Bilderbuchbetrachtung von „Swimmy“. Die Kinder erzählen sehr ausführlich über das, was sie auf den einzelnen Seiten sehen. Nachdem jede Seite angeschaut wurde, lese ich den dazugehörigen Text vor. Danach erarbeiten wir die angesprochenen Themen: Furcht, Angst, Trauer, Freundschaft, Hilfe und Gemeinschaft und setzen diese mimisch und mit Geräuschen um, was den Kindern sehr viel Freude bereitet.

Als Zusatzangebot nach dieser Erarbeitung haben die Kinder die Möglichkeit, mit Wasserfarben Fische zu malen. In der Rollenspielecke liegen Tücher bereit, die sie zum Verkleiden nutzen können, wenn sie „Swimmy“ nachspielen wollen.

Die Restgruppe hat in der Zwischenzeit ein leckeres Fischessen für uns vorbereitet.

2. Tag Stegreifspiel „Swimmy"

Das Hauptangebot des heutigen Tages soll das Stegreifspiel „Swimmy“ sein. Zunächst machen wir eine Inhaltswiederholung. Die Kinder beschreiben den Ablauf der Geschichte sehr detailliert und tun dies, wie am Vortag, unter Einbezug von Geräuschen und Mimik. Es macht ihnen wieder besondere Freude, das Blubbern der Fische geräuschvoll nachzuahmen oder das angstvolle Wegschwimmen und das Angreifen der Haie mimisch umzusetzen.

Dann werden die einzelnen Rollen verteilt. Die Kinder suchen sich eine Lieblingsfigur aus, die sie im Stegreifspiel auch bereit sind darzustellen. Bei einzelnen Figuren, z.B. dem Haifisch oder dem Tintenfisch, wollen mehrere Kinder die Rollen übernehmen. Wir einigen uns darauf, dass wir das Stegreifspiel mehrmals spielen wollen, sodass alle einmal drankommen können. Ich übernehme die Rolle der Erzählerin, und die Kinder schlüpfen in ihre Rollen. Den zu sprechenden Text denken sich die „Fische“ selbst aus, ebenfalls die Bewegungen. Viele besinnen sich auf das Verhalten der Meerestiere im Aquazoo und führen vor, wie diese sich im Wasser bewegen. So geben sich die Kinder gegenseitig Anweisungen und machen Verbesserungsvorschläge. Die Rollen werden mit voller Begeisterung gespielt. Immer wieder fließen neue Ideen ein, so wird z. B. ein Tisch umfunktioniert zu einer Höhle, ein großer Korb wird das Haus des Tintenfisches, und der Aal soll auf der Fensterbank liegen und davon herunter gleiten. Das Spiel verbessert sich durch die Ideen der Kinder, deren Phantasie keine Grenzen gesetzt zu sein scheinen. Ein Kind will gerne noch Tücher haben, damit alle Fische auch wie richtige Fische aussehen. Die Tücher werden geholt und bei der Wiederholung des Spiels eingesetzt.

Auf Wunsch der Gruppe wird das Stegreifspiel beim zweiten Mal auf Kassette aufgenommen. Auch diesmal geben sich die Kinder gegenseitig Tipps, wie: *„Du musst viel schneller schwimmen! Sprich doch mal was lauter! Beiß doch mal zu!“* Die Zeit verfliegt im Nu. Der Rest der Gruppe hat mitbekommen, dass wir das Spiel auf Kassette aufnehmen und ist ganz versessen darauf, das Aufgenommene zu hören. Beim Abspielen der Kassette wird viel gelacht, vor allem, weil auch die Zwischenrufe und Regieanweisungen, die sich die Kinder gaben, zu hören sind. So hört man Adrian z.B. sagen: *„Hey, Haifisch! Schlaf doch nicht! Schnapp dir die Fische!“*

Parallel zum Stegreifspiel werden im Zusatzangebot die Aktivitäten vom Vortag fortgesetzt. Die Kinder, die Lust haben, können Fische basteln oder in der Verkleidungsecke Szenen nachspielen.

3. Tag Erarbeitung der Texte

Zunächst treffen wir uns alle wieder in unserem „Tonstudio“ im Nebenraum. Die Rollen werden festgelegt. Dabei kommt es bald zur Einigung. Zwei Kinder kämpfen zunächst um eine Rolle. Sie einigen sich dann aber schnell, als ein anderes Kind zu seinem Freund meint, ob er denn wüsste, wie viel er da zu sprechen hätte. So entscheidet dieser sich für eine andere Rolle. Dann wird vereinbart, dass jedes einzelne Kind mit mir und dem Buch als Grundlage seinen Rollentext festlegt. Ich schreibe den Text auf, und dieser kommt dann in die Manuskriptmappe. Hierbei kann der Rest der Gruppe am Freispiel oder an Aktivitätsangeboten teilnehmen. Von einer Kollegin wird allen auch die Möglichkeit gegeben, an der Collageerstellung (Schwammtechnik), die die einzelnen Bilderbuchszenen darstellt, mitzuarbeiten. Diese Arbeit soll bei der Aufführung eingesetzt werden.

4. Tag Übung des Rollenspiels

Heute wollen wir im Spiel unsere Rolle spielen und lernen. Ein Kind aus einer anderen Gruppe wollte gern mitarbeiten. Da die Rollen alle verteilt waren, ihr das Lernen von Texten aber nicht schwer fällt, übernimmt sie die Rolle der Erzählerin.

Die Kinder sind fasziniert vom Spiel. Alles läuft prima. Ein Kind übernimmt das Aufnehmen mit dem Kassettenrekorder. Die Texte sitzen. Einige Kinder können ihre Texte auch schon auswendig, sodass der Aufnahme mit dem Mini-Disc-Recorder nichts mehr im Wege steht. Einige Kinder wollen gerne noch einmal spielen. Da aber an diesem Tag auch noch eine Lieder-aufnahme auf Kassette ansteht, biete ich den Kindern die Möglichkeit, mit dem Kassettenrecorder in die Verkleidungsecke zu gehen und dort zu spielen, was auch begeistert angenommen wird. Mit der Erzählerin setze ich mich noch einmal zusammen und bespreche mit ihr den Ablauf der Arbeit und die Aufnahme. Da sie eine Menge Text zu sprechen hat, wollen wir so vorgehen, dass ich ihr den Text immer satzweise vorsage und sie ihn dann nach der Aufforderung „Achtung! Aufnahme, 1, 2“ nachspricht. Mit dem Medium Mini-Disc und Mikrofon mache ich sie dann noch etwas vertraut und lasse sie noch eine Sprachprobe auf Computer machen. Das Bilderbuch „Swimmy“ will sie sich zu Hause noch einmal mit ihrer Mutter angucken.

5. Tag Textaufnahme

Am Tisch im Nebenraum stehen das Mikrofon und der MD-Rekorder zur Aufnahme bereit. Heute soll mit dem MD-Rekorder aufgenommen werden, da die Qualität der Aufnahme sowie das spätere Überspielen in den Computer mit dem MD-Gerät viel besser ist. Der Ablauf wird noch einmal besprochen. Dann müssen alle ruhig sein. Ein Kind übernimmt die Aufgabe, das Hinweisschild „Achtung! Aufnahme!“ an die Tür zu stellen. Nun wissen alle Bescheid, dass wir im Nebenraum eine Tonaufnahme machen.

Die Kinder haben den Ablauf und ihren Text parat. Dann gibt es kurze Sprachproben, damit das Mikrofon ausgesteuert werden und die SprecherInnen eine bequeme Sitzposition einnehmen können. Alle wissen, wenn einmal der Text vergessen wird, dann ist das gar nicht schlimm, dann wird die Aufnahme gestoppt, kurz überlegt und dann kann einfach weitergemacht werden. Wer möchte, erhält zusätzliche Regieanweisungen oder eine Textansage, d.h. den Kindern, die es wünschen, wird der zu sprechende Text noch einmal vorgesagt und dann erfolgt direkt danach „Achtung! Aufnahme, 1, 2…“, und die Aufnahme geht los. Es läuft alles prima. Selten muss gestoppt und wiederholt werden. Einige Sprachaufnahmen können, trotz kleiner Fehler, so bleiben, da wir sie später am Computer schneiden können. Die Kinder zeigen eine unglaubliche Ruhe und Disziplin.

Was nun noch fehlt, ist die Rolle der Erzählerin. Diese wollen wir allerdings, da sie so umfangreich ist, ohne die große Gruppe aufnehmen. Die Gruppe verlässt dann angeregt und zufrieden das Tonstudio und nimmt am Zusatzangebot, die Fenster mit Fingerfarbe zu bemalen, teil.

An diesem Tag schaffen wir alle Textaufnahmen und haben noch die Zeit, die erstellten Aufnahmen mit der gesamten Gruppe zu hören. Sie sind toll geworden. Die Kinder sind ganz aufgeregt, einige sind verlegen, rutschen auf ihren Stühlen herum oder ziehen akrobatisch ihre Beine bis hoch zum Kopf, verschlingen diese mit den Armen, um bloß nicht angesehen zu werden. Andere Kinder zupfen ihre Nachbarn an den Pullovern und rufen: *„Das bin ja ich!“*. Wieder andere sind voll und ganz auf das Zuhören konzentriert.

Als Zusatzangebot haben die Kinder wieder die Möglichkeit, die Fenster mit Fingerfarbe zu bemalen.

6. Tag Wassergeräusche im Wald

Zur Vorbesprechung treffen wir uns wieder in unserem Arbeitsraum. Wir besprechen, dass zu einem Hörspiel auch noch Geräusche und Musik gehören und beschließen, in unser Hörspiel noch Wassergeräusche einzuarbeiten. Also, werden wir heute eine Wanderung in den Wald unternehmen, dort ist ein Bach, an dem wir sicher schöne Geräusche einfangen können. Die Kinder sind begeistert von der Idee, da sie sich gerne im Wald aufhalten. Wir besprechen kurz die Regeln für den Aufenthalt im Wald und auch für den Umgang mit der Technik außerhalb der Einrichtung. Als alles klar ist, geht es hinunter zum Bach. Dort nehmen die Kinder das Rauschen des Baches auf und die weiteren Geräusche, die sie erzeugen: Da werden Steine ins Wasser geworfen, das Wasser wird mit Stöcken und Händen bewegt, Kinder laufen platschend mit Gummistiefeln durch den Bach. Nach einiger Zeit haben sie keine Lust mehr, Aufnahmen zu machen. Sie nutzen die Gelegenheit, um im Wald und am Wasser zu spielen. Ich beobachte, wie die Kinder die Wasser-

tiere nachspielen und dass der „Hai“ und die anderen „Fische“ sich sogar in den Wald verirrt haben. Die Phantasiespiele nehmen kein Ende, doch leider müssen wir den Rückweg antreten.

7. Tag Aufnahmen von Wassergeräuschen im Kindergarten
Am heutigen Tag versammeln sich alle wieder im „Studio“. Ich erkläre den Kindern, dass sie heute innerhalb der Einrichtung auf Wassergeräuschejagd gehen können. Da sie dieses früher schon einmal gemacht haben, fällt es ihnen nicht schwer, diese Aufgabe umzusetzen. So laufen sie, mit Kassettenrecorder und Mikrofon bewaffnet, ins Bad, ziehen die Toilettenspülung, füllen das Becken mit Wasser, lassen Wasser tröpfchenweise oder im Strahl aus dem Hahn fließen, füllen Schüsseln und Eimer und erzeugen Geräusche, indem sie im Wasser plantschen, blubbern oder plitschen. Sie haben dabei viel Spaß.

Als Zusatzangebot können die Kinder ein „Aquarium“ basteln. Ein Schuhkarton dient als Meer und wird entsprechend angemalt. Auf den Meeresgrund wird Sand geklebt und gemalte Papierfische werden mit Fäden in den Karton gehängt. Wer Lust hat, wird von einer Kollegin als Fisch geschminkt.

Im Stuhlkreis hören wir uns die Wassergeräusche an. Leider ist die Qualität der Aufnahmen nicht sehr gut. Die Kinder beginnen (ohne Aufforderung!) beim Abspielen der Geräusche das Wahrnehmungsspiel „Geräuscheraten“. Zum Abschluss wird in der Turnhalle noch das „Haifischspiel“ gespielt.

8. Tag Anfertigung der Kostüme
An diesem Tag treffen wir uns in der Turnhalle, um Kostüme für das Rollenspiel „Swimmy“ anzufertigen. Dieses Angebot übernimmt eine Kollegin. Sie lässt auf große weiße Pappen die Umrisse der Fische malen. Diese werden dann rot ausgemalt. Dann werden schwarze Augen und Flossenstreifen darauf gemalt. Jeweils zwei fertige Fische werden am Fischkopf mit Wolle zusammengenäht und können nun über den Kopf angezogen werden. Nach dem gleichen Prinzip werden die Qualle und die Muschel hergestellt. Am faszinierendsten finden alle die Muschel, denn diese erhält noch silbernen Glitzer. Alle suchen eine Gelegenheit, um vom Glitzer etwas zu erhaschen und im Silberrausch zu schweben, als verzauberte Silberfische.

Bei diesem Angebot sind die Kinder wieder voller Begeisterung. Während des Malens erzählen sie sich alle möglichen Fischgeschichten, von Sendungen über Fische, die sie im Fernsehen gesehen haben, oder Erlebnisse, die sie aus dem Aquarium erinnern. So tauchen die Kinder immer wieder in die Welt des Meeres ein. In der Turnhalle spielen wir nachher noch der „Haifisch kommt“.

9. Tag Quallentanz und erste Nachbearbeitung der Hörspielaufnahmen
Heute treffen sich die Kinder, die im Hör- und im Rollenspiel die Quallen spielen werden, in der Turnhalle. Dort wird heute der Quallentanz geübt. Das Tanzangebot leitet eine Kollegin, sie hat auch bereits eine passende Musik dafür ausgewählt. Als Erstes dekorieren die Kinder den Raum.

Ich gehe derweil mit den anderen Kindern in unser „Tonstudio“, wir wollen damit beginnen, unser Hörspiel zu schneiden, als Vorbereitung für den Nachmittag, an dem ein Treffen zur endgültigen Bearbeitung der Aufnahme mit meinem Sohn Thorsten geplant ist. Doch leider funktioniert alles nicht wie geplant. Ich komme mit der Arbeit am Computer nicht zurecht. Nun habe ich ein Problem: Die Kinder sitzen gespannt um mich herum. Doch alles Ausprobieren hilft nichts, auch nicht die Ratschläge der Kinder. Verzweifelt und ratlos müssen wir die Arbeit abbrechen, da weder ich noch die Praktikantin das Problem beheben kann. Eine Vorarbeit für den Nachmittagstermin können wir nun nicht leisten. Die Kinder nehmen es sehr gelassen, und sie versuchen, mich aufzumuntern: *„Wir können die Aufnahme doch über die Kopfhörer des MD-Rekorders hören!“* oder *„Ruf Thorsten an, der hilft uns schon weiter!“*. Dies sagen sie, weil wir bereits einige Male diesen Weg gegangen sind und zum Glück gehen konnten!

Am Nachmittag gehe ich dann mit den Aufnahmen zu meinem Sohn. An dessen Computer wird die Bearbeitung des Hörspiels vorgenommen: Aufnahmen geschnitten, Wassergeräusche und Musik eingebaut usw. Fasziniert von den technischen Möglichkeiten und der Schnelligkeit, mit der wir vorankommen, kehre ich am späten Abend mit einer fertig gestellten CD glücklich heim.

10.Tag Unser Hörspiel
Natürlich werde ich am Morgen von den Kindern mit Spannung erwartet. Als sie erfahren, dass die CD fertig ist, geht die gute Nachricht wie ein Lauffeuer durch die Gruppe. Im Gruppenraum legen wir Decken und Kissen in Kreisform auf die Erde. Zwei Kinder kümmern sich um die Bedienung des CD-Players. Als alle im Raum sind, geht es endlich los und unser Hörspiel beginnt. In der Gruppe ist es mäuschenstill, alle hören voller Andacht zu. Die Kinder reagieren wieder sehr unterschiedlich beim Hören der Aufnahme. Einige sind teils verlegen, teils schüchtern, aber auch stolz darauf, ihre Arbeit zu hören. Andere Kinder reagieren ganz aufgeregt, sprechen dazwischen und benennen immer die gerade sprechenden Kinder mit Namen.

Nach dem Anhören sind alle ganz euphorisch. Obwohl die eigenen Stimmen immer wieder gehört worden waren und die Kinder damit vertraut sind, ist es bei dieser Aufnahme anders: Es ist nämlich nun ein fertiges, ein echtes Hörspiel. Die Atmosphäre geht auf den ganzen Kindergarten über, und so werden alle Kinder zur Premiere in die Turnhalle eingeladen.

Mit dem Ergebnis sind alle zufrieden. Beim Abholen werden die Eltern von ihren Kindern sofort über die fertige CD in Kenntnis gesetzt. Die sind ganz begeistert über die fertige Hörspiel-CD. *„Das ist ja toll, da haben wir eine bleibende Erinnerung an die Kindergartenzeit. Das hätte es ohne euer Projekt nie gegeben!“*

Die Zusatzangebote der Tage zuvor werden fortgeführt. Gleichzeitig wird der Quallentanz weiter eingeübt und Einladungen werden hergestellt. Im Stuhlkreis spielten wir weiterhin Wahrnehmungsspiele, Geräuschekoffer und Zuordnungsspiele.

11. Tag Rollenspiel mit Einsatz des Hörspiels
Da die Kostüme fertig sind, soll heute unsere erste Probe stattfinden. Wir treffen uns in der Turnhalle. Alle sind ganz versessen darauf, die Rolle mitsamt der Verkleidung zu spielen. Da einige Kolleginnen mithelfen, geht das Ankleiden schnell vonstatten. Nachdem festgelegt wird, welchen Platz jedes Kind im Raum einnehmen muss, wohin es gehen soll und vor allem mit wem und in welcher Reihenfolge, kann das Spiel beginnen. *„Vorhang auf! Szene 1 beginnt!“*.

Die CD wird in den Player eingelegt. Die Kinder spielen nun direkt das Hörspiel nach, d.h. ihren Text müssen sie nicht sprechen, sondern lediglich ihre Rolle muss gespielt werden. Einige Kinder sprechen ihren Text dennoch leise mit, das hilft wahrscheinlich. Die Probe verläuft wie bei den Profis. Alle sind zufrieden. Zur Stärkung erhalten alle Kinder selbst gebackene Mürbeteigplätzchen, und wir singen noch gemeinsam ein Lied. Manche Kinder stellen im Anschluss ihre Arbeit der vergangenen Tage noch fertig.

12./13. Tag Proben in der Kirche
An diesem Tag wiederholen wir unsere Probe in der Kirche, denn dies wird auch der Ort sein, an dem das Stück am Jubiläumstag aufgeführt werden soll. Die Kinder können sich dadurch mit den räumlichen Gegebenheiten vertraut machen. Bei der Probe merken wir dann auch, dass wir einige Positionen wegen der neuen Raumaufteilung verändern müssen.

Vier Mütter unterstützen die Proben und erklären sich bereit, den Raum während der Aufführung mit Tüchern abzugrenzen. Sie stellen das Meer dar, und so wissen die Kindern immer, wo sie spielen können.
Bis zur großen Aufführung ist nun noch genügend Zeit, um die noch nicht fertigen Arbeiten und Vorbereitungen für das Fest zu erledigen.

Eine Woche später
Am 18.2. 2001 ist es endlich so weit. Die feierliche Präsentation des Hör- und Rollenspiels zum 30-jährigen Bestehen des Kindergartens in der Kirche steht bevor.

Eltern, Geschwister, Verwandte, die Gemeinde und geladene Gäste aus Trägerschaft, Politik, Kirche und von der Presse sind der Einladung gefolgt und warten gespannt auf den Beginn der Vorführung.

Dann geht's los, die Kinder spielen ihre Rollen super. Es ist ein gelungener Auftritt, der mit einem riesigen Applaus belohnt wird. Die Präsentation der Kinder von „Swimmy“ kam bei Eltern und Gästen sehr gut an.

Im Anschluss kommen viele Frage: *„Woher haben die Kinder denn ihre Mikrofone?“; „Wie kommt es, dass die Kinder so laut reden können?“* Als wir dann von unserem Medienprojekt erzählen, sind alle sehr interessiert zu erfahren, was wir da so alles gemacht haben. Die Kinder genießen das Interesse und finden den Tag *„Supertoll!“*.

Somit ist der Erfolg des Projektes eindeutig. Das Projekt war geglückt!
Als krönenden Abschluss der Projektarbeit steht einige Wochen später ein Besuch beim WDR in Köln auf dem Programm. Hier wollen wir nun erleben, wie die Profis ein Hörspiel erstellen.

Leider erhalten wir nur einen Besuchstermin in den Sommerferien, und so ist es nicht möglich, dass alle Eltern und Kinder der „Audiogruppe“ mitfahren können. So nahmen andere Eltern mit ihren Kindern die freien Plätze ein und fuhren mit uns nach Köln zum WDR. Zunächst geht es mit dem Auto zum Bahnhof und dann weiter mit dem Zug nach Köln. Da gibt es große Aufregung, da bis dato noch nicht alle mit dem Zug gefahren sind. In den Studios gibt es vieles zu sehen und zu bestaunen. In einem „Geräusche-Raum“ dürfen die Kinder alle möglichen Geräusche ausprobieren, das ist, so mein Eindruck, der Höhepunkt. Für alle ist der Besuch ein eindrucksvolles und bereicherndes Erlebnis.

▸ Die Zusammenarbeit mit den Eltern

Ich führte verschiedene Arten von Elternarbeit durch. Bevor ich mit dem Projekt starte, lade ich die Eltern der teilnehmenden Kinder zu einer Informationsveranstaltung ein. Sie sind von dem Vorhaben sehr angetan und finden es gut, dass ihren Kindern die Möglichkeit geboten wird, den Umgang mit den verschiedenen Medien zu erlernen und umzusetzen und dass sie gleichzeitig ihren Sprachgebrauch erweitern können. Die Eltern zeigen sich bereit, mich bei meiner Arbeit zu unterstützen, indem sie z.B. Kinder mit dem PKW befördern oder Aufgaben während der Projektdurchführung mit übernehmen.

Während der Informationsveranstaltung zeigen die Eltern sich sehr offen und interessiert. Sie sind bereit, selbst eine kurze Sprachaufnahme auf dem

Kassettenrekorder und im Computer aufzunehmen. Es ist eine entspannte, lockere und angenehme Runde. Mit der Gewissheit, dass die Eltern das Projekt voll unterstützen, starte ich zuversichtlich in die Projektarbeit. Ich versichere, den Eltern während des Projektes von Zeit zu Zeit den Entwicklungsstand der Arbeit mitzuteilen. Besonders aktiv werden die Eltern, als speziell für sie ein Projektnachmittag angeboten wird. Dieser steht unter dem Motto: „Aktionen – selber machen"!

Wir stellen an diesem Nachmittag Papier her, malen eine Diabildergeschichte, schreiben dazu einen Text und sprechen diesen auf Kassette. Die Geschichte wird dann auf eine CD gebrannt. Auch hier konnte ich auf die Hilfe meines Sohnes bauen, der diesen Nachmittag begleitet und die Aufnahmen mit dem Computer übernimmt.

Ich bin überwältigt von den Erlebnissen dieses Nachmittags: Was die Eltern in der Kürze der Zeit alles erarbeiten und mit welchem Ideenreichtum sie das umsetzen, ist einfach toll.

Alle haben einen Riesenspaß beim Papierschöpfen und sind angetan von der Herstellung des Papiers. Gemalt wird auf das von den Kindern bereits vorgefertigte Papier, da der Trocknungsprozess zu lange dauert.

Für die Eltern, die ein paar Tage zuvor mit im Papiermuseum in Düren waren, ist es eine Vertiefung und für die anderen eine neue Erfahrung. Es ist phantastisch mitzuerleben, mit welcher Hingabe die Eltern anschließend die Dias bemalten und wie lustig es zugeht bei der Geschichtenerfindung. Die Eltern präsentieren dann den Kindern ihre Ton-Dia-Show. Eltern und Kinder sind von der Arbeit total begeistert.

Gruppe 1: „Die Farbenwiese"

Wie an jeden Nachmittag traf man sich auf der Farbenwiese. Dort kamen alle Farben zum Spielen und Lachen zusammen. Die Gelben waren heute besonders froh dran und spannen direkt ihre Farbenfäden durch die Lüfte. Kurz darauf kamen die blauen Farben und legten sich begleitet vom Wind wie zwei wunderschöne Blumen über die Wiese. Auch Rot ließ nicht lange auf sich warten und eilte, umgeben von einem zarten Farbschleier, herbei. Aber irgendetwas war heute anders als sonst. Gelb meinte: *„Bei keinem von euch strahlen die Glitzerkinder so sehr wie bei mir, auf ihren Glitzerfäden kann man Seil springen."* Darauf erwiderte Blau: *„Ich sehe aus wie eine wunderschöne blütenreiche Blume. Ihr dagegen seid nur Farbkleckser."*

Und da sprach Rot: *„Ihr braucht gar nicht so anzugeben, von euch schafft es keiner die ganze Wiese in einen warmen Schleier einzuhüllen."*

In ihrem Streit merkten sie gar nicht, wie die Farben ineinander liefen und sich die Wiese in einer bedrohlichen Farbe zeigte. Als die Farben dies bemerkten, hielten sie erschrocken inne, schämten sich für ihr Gezanke und schworen sich, dass dies nie wieder vorkommen würde. Als wieder Friede auf der Farbenwiese herrschte, durchbrach ein Lichtschein die Dunkelheit.

Gruppe 2: „Der Osterhase"

Es ist Ostersonntag. Es liegt Schnee und es ist sehr windig. Der Osterhase kommt aus dem Wald. *„Dieses Jahr gab es so viele liebe Kinder, da muss ich sehr viele Eier verstecken."* Das wird ein langer Tag. Plötzlich bricht durch den Wind ein Ast und fällt dem Osterhasen vor die Füße. Dieser stolpert. *„Auatsch-Oweia! Alle Eier sind mir aus dem Korb gefallen."* Ein großer Hirsch hatte ihn beobachtet. *„Ich bin der große Hirsch, ich helfe dir beim Aufsammeln, dann kommst du rechtzeitig zu den Kindern."* Das Osterfest ist gerettet.

▸ **Reaktion des Teams**

Durch Unkenntnis und Unsicherheit reagierten die Teammitglieder zunächst mit Zurückhaltung. Nachdem ich mehr Informationen zum Thema „Medienerziehung“ und „Audioarbeit“ vermitteln konnte, standen sie der Durchführung des Audioprojektes positiver gegenüber. Das Medienprojekt wird von mir allein vorbereitet und gestartet. Nach Beginn der Projektarbeit ist die Neugier des Teams geweckt und die Mitarbeit aktiviert. Die Zeit, die das Projekt in Anspruch nimmt, wird als dann vom gesamten Team mitgetragen.

Das Team ist von der Audioarbeit so angetan, dass die Kolleginnen als besonderes Geschenk zu meinem „25 Jahre Leitung in Imgenbroich Jubiläum“, mit den Kindern ein Hörspiel für mich erarbeiten. Sie überlegen mit den einzuschulenden Kindern eine Geschichte und nehmen diese auf. Den Umgang mit dem Mikrofon und dem Kassettenrekorder konnte die Vorpraktikantin, die das „Swimmy“-Medienprojekt unterstützt hatte, ihnen vermitteln. Ziel des Teams war es, ein Geschenk herzustellen, das zur momentanen Situation der Kindergartenarbeit passt und gleichzeitig Fähigkeiten im Bereich der Medienpädagogik vermittelt. Das Thema „Wasser“ schließt sich an unser vorangegangenes Medienprojekt an.

Kinder-Hörspiel

„Blubber in der Höhle“
Blubber schwamm mit seinen Freunden durchs Meer und alberte mit ihnen rum. Dann kamen sie an einer Höhle vorbei, und plötzlich kam der böse Tintenfisch mit seinen langen Armen auf die Fische zu gestürmt und rief: *„Ich krieg euch, ihr kleinen Fische!“* Schnell schwammen die Fische weg und versteckten sich in einer kleinen Höhle, wohin der Tintenfisch ihnen nicht folgen konnte. Er versuchte, seine langen Arme durch die Öffnung zu stecken, aber er kam nicht an sie dran. Die Fische hatten Angst und zitterten. *„Meint ihr, der Tintenfisch ist weg?“* fragte Flossi.

Hier die Beschreibung des Teams zum Verlauf ihres Projekts:

1. Zunächst treffen wir uns mit den einzuschulenden Kindern und besprechen mit ihnen unser Vorhaben.
2. Waldwanderung und Aufnahme von Geräuschen an Bach, Weiher und Teich
3. Jedes Kind malt ein Bild über seine Eindrücke vom Vortag und verfasst dazu eine kurze Geschichte.
4. Alle Kurzgeschichten werden zusammengefasst, und es entsteht die Geschichte „Träumen am Weiher“.
5. Rollen werden verteilt, indem sich jedes Kind eine Rolle aussucht.
6. Rollenspiel: Die selbstverfasste Geschichte wird einige Male gespielt, und Texte werden gesprochen. Die Kinder üben, sich in ihre Rolle hineinzuversetzen und einen Charakter zu formen.
7. Aufnahme: Gemeinsam werden Regeln aufgestellt, die bei den Aufnahmen zu beachten sind. Die Aufnahme beginnt. Die Geschichte wird von einem Kind, dem Erzähler, gesprochen, und die anderen Kinder sprechen die wörtliche Rede an den passenden Stellen.
8. Rollenspielprobe: Mit Hilfe der fertigen Kassette wird das Rollenspiel ohne auswendig gelernte Texte und ohne Erzähler gespielt.
9. Vorführung des Endprodukts: Die Vorführung des Rollenspiels, die fertiggestellte Kassette, die gemalten Bilder, die Kurzgeschichten sowie die Fotos von der Waldwanderung sind unser Endprodukt und unser Geschenk zum Dienstjubiläum.

Die Arbeit an diesem Projekt ist sehr aufschlussreich im Hinblick auf die sprachliche Entwicklung und die Wahrnehmungsfähigkeit der einzelnen Kinder.

Die Schwierigkeit, vom Tonband Gehörtes durch Bewegung umzusetzen, ist bei den Kindern, die nicht am Medienprojekt teilgenommen haben, deutlich zu spüren.

Für das Team war dieses Audioprojekt der Einstieg in die Medienpädagogik.

▸ Eigene Reflexion

Ich habe mehr erreicht als ich mir jemals zuvor vorgestellt habe. Ausgegangen war ich von einem zaghaften Ziel, mit dem Kassettenrekorder ein kurzes Hörspiel mit den Kindern zu erarbeiten. Im Nachhinein ist mehr entstanden, als ich mir je zugetraut hätte.

Den Kindern habe ich im Bereich Medienerziehung viele Möglichkeiten angeboten und sie an viele Bereiche herangeführt. So hatten sie die Möglichkeit, die Medien Kassettenrekorder, Mini-Disc-Gerät und Computer auszuprobieren und einzusetzen. Auch andere Medien kamen durch das Projekt wieder verstärkt zum Einsatz: Bücher, Diaprojektor und CD-Player.

Es entstanden viele Aufnahmen, sehr viele kleine Hörspiele, und die Kinder lernten, wie ein Bilderbuch zum Hörspiel werden kann. Der Computer fand seinen Einsatz als Arbeitsmittel. Die Kinder konnten Papier schöpfen und sich als MalerIn und AutorIn betätigen. Und auch die Praktikantin konnte ich durch dieses Projekt zu einem aktiveren Arbeiten ermutigen.

Selber bin ich der Materie wieder ein großes Stück näher gekommen. Ich weiß dennoch, es gibt noch sehr viele Lücken, die ich aber hoffentlich in nächster Zeit verkleinern kann, um einen optimalen Einsatz zu realisieren.

Die Medienarbeit hat durch dieses Projekt Einzug in den Kindergarten gehalten und ist nun ein Teil unserer täglichen Arbeit. Und sogar den Computer betrachte ich nicht mehr ganz so ablehnend, im Gegenteil, ich bin begeistert, wie kreativ sich der Computer nutzen lässt. Sehr interessant fand ich auch die Beobachtung, dass die Kinder sich während des Projektes Regeln erarbeitet haben und diese auch einhielten.

Ich habe mehrere Methoden ausprobiert und stelle fest, dass ich das Hörspiel, das die Kolleginnen mit den Kindern erstellt haben – ausgehend vom gemalten Bild, über die vom Kind selbst erdachte Kurzgeschichte bis hin zur Aufnahme von Sprache und Geräuschen – am kreativsten fand und pädagogisch für sehr wertvoll erachte.

Bei der Wiedergabe der Aufnahmen von CD oder Kassetten konnten sprachliche Auffälligkeiten wie Näseln und Lispeln sehr deutlich wahrgenommen werden. Dies hatte ich während meiner anderen pädagogischen Arbeit gar nicht herausgehört. So konnte ich Eltern ansprechen und sie darum bitten, die Kinder bei der Kinderärztin bzw. einem Logopäden vorzustellen.

Für eine Aufführung vor Publikum auf einem Fest eignet sich die Aufnahme vom Bilderbuch zum Hörspiel sehr gut. Die Kinder können dann in die Rolle schlüpfen, ohne sprechen zu müssen, und die Zuschauenden können dem Ablauf gut folgen, denn die Sprache ist verständlich und die Lautstärke einstellbar.

Wenn ich heute nach dieser Arbeit ein Hörspiel, eine Kassette oder einen Bericht höre, gehe ich mit einer ganz anderen Einstellung und Wertschätzung daran, weil ich aus Erfahrung weiß, wie viel Zeit und Aufwand dahinter steckt.

Sehr bereichernd war die Arbeit mit den Eltern, die sehr angetan von dieser Arbeit waren.

Ich kann von mir aus sagen, dass dieses Projekt letztendlich eine gute und abgerundete Sache war, obwohl nicht immer alles so glatt und reibungslos funktioniert hat. Am wichtigsten ist die Tatsache, dass ich mich getraut habe, den Schritt in diesen Bereich zu gehen und davon zu profitieren.

Es war für mich eine neue und einmalige Erfahrung, als Mutter die Schülerin des eigenen Sohnes zu sein, der mit viel Feingefühl und Geduld mit mir umging.

Ein ganz großes Dankeschön geht an ihn: Wenn er nicht beratend und unterstützend jederzeit da gewesen wäre, hätte ich mich nicht in dem Umfang und als Vermittlerin an die Kinder herangetraut.

▸ Hinweise und Tipps zum Ablauf

- Wichtig ist, dass die Kinder genügend Zeit zum Experimentieren haben. Sie sollten ausprobieren können, abbrechen, etwas Neues ausprobieren usw. Es ist gut, viele Möglichkeiten anzubieten, diese ausprobieren zu lassen und in den Kindergartenalltag einfließen zu lassen.
- Beim Neueinstieg in ein Projekt würde ich eine altersgemischte Gruppe bilden, damit nicht alle Projektkinder auf einmal aus der Einrichtung weggehen und so das Erfahrene immer wieder weitergegeben werden kann. Das Projekt sollte mit mehreren Betreuungspersonen durchgeführt werden.
- Zum einfacheren Verständnis der Technik oder des Umgangs miteinander sollten Plakate erstellt werden, auf denen Sachen bildlich erklärt werden.
- Der Einsatz und Umgang mit dem MD-Rekorder fiel den Kindern nicht leicht, hier würde ich mir beim nächsten Mal mehr Zeit lassen oder man sollte seine Qualitätsansprüche etwas runterschrauben und eben doch „nur“ mit Kassettenrekorder aufnehmen.
- Man sollte den Mut haben, in diesem Bereich ohne Vorurteile anzufangen, da besonders die Kinder mit viel Begeisterung und Offenheit reagieren.

▸ Benötigte Materialien

Für das Projekt Bilderbuch „Swimmy“ von Leonni Leo (1991)

Technik:

Leerkassetten und Leer-MD
Kassettenrekorder mit Batterien/Aufladegerät
Mini-Disc-Rekorder mit Batterien/Akku
Mikrofone und Mikrofonstativ
Computer (unserer hatte folgende „Eckdaten“: AMD K6-2 400 MHz, 64MB RAM (SD–RAM), 3GB Festplatte, S3 Grafikkarte 4MB, 24fach CD-Rom, Diskettenlaufwerk, Tastatur, Maus, 17“ Monitor von Belinea, Wert ca. 300 Euro)
Fotoapparat und Filme (zur Dokumentation)

Geräte-Einkaufsliste

Stck.	Bezeichnung	Preis einzeln	Preis gesamt
1	portabler Kassetten-Rekorder	30 €	30 €
1	portabler Mini-Disc-Rekorder „Sharp“	170 €	170 €
1	Mischpult „Behringer MX 602 A	100 €	100 €
2	Lautsprecher „JBL Control 1”	59 €	118 €
2	Mikrofone „Shure C 6o8N“	30 €	60 €
1	komplett – PC (siehe oben)	300 €	300 €
1	Soundkarte „Terratec Maestro 32"	30 €	30 €
1	Verstärker „Sony“	125 €	125 €
2	Mikrofonstative	17 €	34 €
2	XLR – XLR - Kabel 10m	10 €	20 €
2	XLR – Klinke - Kabel 5m	5 €	10 €
1	diverse Adapter und Kabel	20 €	20 €
	Summe		**1.017,– €**

Bezugsquellen z.B.:

Musicstore, Köln, Große Budengasse 9–17:
Mischpult, Lautsprecher, Mikrofonstativ, Soundkarte inkl. Cubasis VST Software (150 €), Kabel, Mikrofone, Verstärker
Elektrofachhandel: Kassettenrecorder, Mini-Disc-Recorder, Verstärker
Annonce, PC-Händler: Gebrauchter PC
Internet: alles

Sonstige Materialien:

Wasserfarbe, Fingerfarbe, Plakafarbe, Gesichtsfarbe, Pinsel, Schwämme, Pappe, Papier, Karton, Schuhkartons, Krepppapier, Transparentpapier, Scheren, Kleber, Kleister, Luftballons, bunte Tücher, Verkleidungskiste, Stoffe, Wolle

Materialien für den Geräuschekoffer:

Eimer/Schüsseln mit Wasser, Schlauch, Strohhalme, Stöcke, Bälle, Löffel, Knisterfolie, trockene Erbsen u.ä.

Materialien für die Elternarbeit

Technik wie oben und zusätzlich:
Diaprojektor und Leinwand

Sonstige Materialien:

Glasdias, Glasfarbe, Kleber, verschiedene Materialien zum Mitverarbeiten in die Diagläser (Federn, Wollfäden u.ä.), Schere, Messer, Papier, Pappe, Stifte, Schöpfrahmen, Wanne, Wasser, Altpapier, Tücher

Literaturtipps

- Franz und Renate Steiner: Die Sinne, Veritas Verlag
- Reinhard Brunner: Hörst du die Stille, Kösel Verlag
- Gottfried Heinzelmann: Wasserzauber, Luchterhand Verlag
- „Computer Wissen für Schüler und Erwachsene“
- „Windows 98 leicht und schnell“

und

- „Mein erstes großes Computerbuch“

■ Melanie Teige
Kita Kicherbohne e.V.

Das Kartoffelmonster – eine Dia-Geschichte

▸ Institutioneller Rahmen

51 Kinder und 12 ErzieherInnen, das sind wir, die Kindertagesstätte „Kicherbohne“ e.V. aus Düsseldorf.

Der pädagogische Leitsatz unserer Kita lautet: „Wir wollen das Kind befähigen, ein eigenes Lern- und Lebenskonzept zu entwickeln.“ Gearbeitet wird in 3 offenen Gruppen, die in der Regeln gemeinsam aufgestellt werden und auch gemeinsam wieder geändert werden können.

Alle Kinder kommen aus der näheren Umgebung von Düsseldorf Gerresheim, Grafenberg und Rath. Unsere Einrichtung liegt auf dem Gelände der Rheinischen Landesklinik und wird vor allem von Kindern der Klinikangestellten besucht.

In unserer Kita gibt es zahlreiche offene Angebote, an denen die Kinder teilnehmen können, wie z.B. Bewegungserziehung, Sing- und Kreisspiele, musikalische Früherziehung, Kochen und Backen, kreatives Gestalten, Massage und Traumstunden.

Ein ganz besonderes Angebot ist unsere Theaterarbeit. Zweimal wöchentlich verwandelt sich die Kita in eine große Theaterbühne, und Kinder jeden Alters verzaubern sich: spielen Prinz oder gefährliche Riesin, ebenso wie den schlauen Fuchs oder eine kleine, mutige Maus. Mit viel Körpereinsatz, Ideen und Gefühlen spielen die Kinder ihre Rollen und lassen jedes einzelne Theaterstück zu einem unvergessenen Erlebnis werden. Angeleitet werden sie dabei durch eine Theaterpädagogin.

▸ Warum diese Fortbildung?

Durch die Presse wurden wir auf die Fortbildung „Medienerziehung im Kindergarten“ aufmerksam. Die Auftaktveranstaltung zur Fortbildung, die in Düsseldorf stattfand, hat uns angeregt und motiviert, uns mit diesem Thema intensiver zu beschäftigen. Dem ganzen Team war klar, dass dieses Thema auch bei den Eltern auf großes Interesse stoßen wird.

Also planten wir bereits vor dem Start der Fortbildung einen Elternabend zur „Medienerziehung im Kindergarten“. Als Referentinnen kamen an diesem Abend Sabine Eder und Susanne Roboom vom Blickwechsel e.V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik. Der Elternabend war sehr gut besucht. Die Eltern wurden angeregt, sich an ihre eigene Medienvergangenheit zu erinnern, über heutige und frühere Medienwelten nachzudenken und sich über den Umgang mit der Medienvielfalt auszutauschen.

Sie erkannten, dass der kindliche Medienkonsum nicht lediglich mit Verboten reglementiert werden kann, sondern dass Kinder Unterstützung und Orientierungshilfen in dem sich tagtäglich vergrößernden Medienangebot benötigen.

Schon bald nach diesem Elternabend ging es mit den Seminarblöcken los. Zunächst nahmen wir am Einstiegsseminar in Düsseldorf teil, in dem wir uns intensiv mit medienpädagogischen Grundlagenthemen und der Elternarbeit beschäftigten. Dann kam das Wochenseminar in Köln, meine Kollegin Nadine und ich hatten uns für Fotografie entschieden. Im Fotoseminar konnten wir viele verschiedene Methodenbausteine ausprobieren, und als es am Ende der Woche um die Projektplanung ging, entschieden wir uns für ein Projekt mit Dias, denn gerade das kreative Gestalten und Bemalen von kleinen Dias und die Idee, aus den entstandenen Unikaten eine eigene Geschichte zu erfinden, hat uns sehr fasziniert.

Und so beginnt die Reise durch das uns noch unbekannte Land „Medienerziehung im Kindergarten“.
Bevor wir in das Projekt einsteigen, erstellen wir Erzieherinnen eine Vorplanung, bei der wir folgende Punkte besprachen:

- Welche Räumlichkeiten bieten sich zur Umsetzung an?
- Welche und wie viele Kinder nehmen an dem Projekt teil?
- In welchem Zeitraum bieten wir das Projekt an?
- Wie lang sind die jeweiligen Arbeitsphasen?
- Wie viele Projekttage bieten wir pro Woche an?

Die Technik, die wir für das geplante Dia-Video-Projekt benötigen, ist in der Einrichtung vorhanden: ein Diaprojektor, eine Videokamera, ein Fernseher mit Videorekorder und ein Computer.

▸ Projektverlauf im Überblick

Unser Projekt beginnt im Dezember 2000, richtet sich an unsere 8 Hortkinder und soll einmal die Woche immer dienstags stattfinden, da wir an diesem Nachmittag immer etwas Besonderes für die Schulkinder anbieten. Wir treffen uns jeweils für etwa 1,5 Stunden im Werkraum unserer Kita.

1. Woche: Erstellen der Dias durch Experimentieren mit Glasmalfarbe und Streumaterial (Glitzer, Sterne u.ä.)
2. Woche: Auswahl der Dias für die Geschichte
3. Woche: Die Geschichte entsteht
4. Woche: Vorbereitung der Vorführung
   Herstellung von Stabpuppen für die Diageschichte
5. Woche: Die Stabpuppen erobern die Leinwand
   Das „Dia-Kino"
6. Woche: Vorsicht Kamera!
   Die Diageschichte wird abgefilmt
7. Woche: Feierliche Präsentation der Diageschichte auf unserem Eltern-Schulkind-Nachmittag

▸ Warum das alles?

Wir wollen

- die Phantasie und Kreativität der Kinder fördern durch das Herstellen eigener Bilder, das Erfinden einer Geschichte und deren mediale Bearbeitung.
- das Selbstvertrauen der Kinder stärken und ihre Lust wecken, vor und hinter der Kamera aktiv zu werden.
- den Kindern die Möglichkeit geben, ihre Medienerlebnisse zu äußern und zu bearbeiten und sie in der Entwicklung ihrer Medienkompetenz fördern.

▸ Projektverlauf

1. Woche: Erstellen der Dias

Es war einmal eine Buchausstellung, auf der mehrere ErzieherInnen kleinere Beschäftigungen für die Kinder anboten, damit die Eltern in Ruhe die Buchausstellung besuchen konnten. Das war unser großer Tag, denn heute wurde das Diaprojekt gestartet!

Wir haben dazu im Vorfeld auf eine angenehme Atmosphäre geachtet: Kerzen brennen und im Hintergrund spielt leise Entspannungsmusik. Ein großer Tisch, reichlich ausgestattet mit Dias, Pinseln und Glasmalfarben, Wollfäden, Salz, Kaffeepulver, Buntpapier und vielen anderen kleinen Dingen, die zwischen die beiden kleinen Gläschen der Dias passen, soll die Kreativität der Kinder anregen. Mittendrin Nadine und ich, die mit den Kindern gemeinsam die leeren Diarähmchen zum „Leben erwecken wollen".

Die Kinder sind begeistert, setzen sich an den Tisch und legen auch gleich los. Wir haben viel Zeit zum Experimentieren, und die Farben und Materialien werden immer wieder neu miteinander kombiniert. Natürlich wollen wir uns dann auch unsere Kunstwerke ansehen. Der Diaprojektor wird eingeschaltet und unsere kleinen Unikate erscheinen groß und leuchtend auf der Leinwand, die wir schon im Vorfeld aufgestellt hatten. Die Kinder sind fasziniert von dem Farbspiel, das sich ihnen bietet. Die noch nasse Glasmalfarbe fließt im Diarähmchen hin und her und vermischt sich mit den anderen Farbtönen. Hey, das ist ja ein Hai! Und das Grüne da ist ein Frosch! Nee, das ist ein Seemonster! Die Begeisterung ist groß, und damit jeder irgendwann sein eigenes Dia mit nach Hause nehmen kann, schreiben wir jeweils die Namen der Kinder auf den Diarahmen. Aber erstmal bleiben die Dias natürlich in der Kita, denn nächste Woche wollen wir uns dazu eine Geschichte ausdenken.

2. Woche: Auswahl der Dias für die Geschichte

In der zweiten Woche versammeln wir uns mit den Hortkindern um den riesigen Berg entstandener Dias. Wir wollen daraus eine Geschichte entwickeln, aber natürlich können wir nicht alle Dias verwenden, es sind einfach viel zu viele. Die Auswahl fällt nicht leicht, denn jedes einzelne Dia ist wirklich schön geworden. Und außerdem wissen wir ja noch gar nicht so recht, was eigentlich in der Geschichte passieren soll. Wir projizieren die Dias erneut an die Leinwand, assoziieren dazu, grübeln und beraten... und dann entdeckten wir in einem der Bilder:
Das Kartoffelmonster!

Und damit kommt der Stein ins Rollen, zum Kartoffelmonster gesellen sich schnell immer mehr Figuren, die wir in den Dias entdecken. Wir erfinden und phantasieren und stärken uns zwischendurch mit Kuchen und Kakao.

3. Woche: Die Geschichte entsteht

Unser heutiges Treffen soll dazu dienen, die Geschichte in die richtige Reihenfolge zu bringen. Wir haben jede Menge Figuren, die in unserer Geschichte eine Rolle spielen sollen, und die Kinder haben viele Ideen. Es wird gereimt und gedichtet, wieder gestrichen und neu geschrieben. Beim Sortieren der Gedankensplitter müssen wir ErzieherInnen den Kindern ein bisschen behilflich sein, denn es ist gar nicht so leicht, alle Ideen und Anregungen so zu verarbeiten, dass später eine verständliche Handlung dabei herauskommt. Aber schließlich ist es geschafft: Die Geschichte ist fertig, weitestgehend nachvollziehbar und alle sind sehr zufrieden!

Und das ist unsere Geschichte:

Das Kartoffelmonster

Es war eine helle klare Nacht, in der man alle Sterne am Himmel sehen konnte. Das Kartoffelmonster schlief und plötzlich…Auf einmal zog sich der Himmel zu, die Wolken wurden immer dichter. Ein kalter, schauriger Wind wehte ihm um seine dicke Kartoffelnase. Der Wind wurde stärker und stärker, ein richtiger Orkan. Das Kartoffelmonster konnte sich kaum noch auf den Beinen halten.

Auf einmal…pling! Es zuckte zusammen. Was war das? Es schaute nach rechts und links, nach oben und nach unten und entdeckte einen Schlüssel. „Der sieht aber geheimnisvoll aus!" Es sprach: „Wo kommt er her? Wo will er hin? Was ist das für ein tolles Ding?"

Das Kartoffelmonster hob den Schlüssel auf und stampfte in die tiefe Nacht. Am frühen Morgen traf es eine schöne Blume, die sich in der Sonne wärmte. Es fragte die Blume: „Wo kommt der Schlüssel her? Wo will der Schlüssel hin? Was ist das für ein tolles Ding?"

Sie antwortete nur: „Ich weiß es nicht, ich weiß es nicht, geh mir aus dem Sonnenlicht!" So ging es weiter. Später traf es auf einen großen, weisen Baum. Es fragte: „Wo kommt der Schlüssel her? Wo will der Schlüssel hin? Was ist das für ein tolles Ding?"

Der Baum sprach bedächtig: „Ich weiß es nicht, ich weiß es nicht, auch der Weise nicht immer das Richtige spricht!". Enttäuscht ging es weiter. Es wurde kälter und kälter. Schneeflocken fingen an, seine Kartoffelnase zu kitzeln. Es fragte die Flocken: „Wo kommt der Schlüssel her? Wo will der Schlüssel hin? Was ist das für ein tolles Ding?"

Die Flocken sprachen: „Wir wissen es nicht, wir wissen es nicht, geh zur Hexe, die weiß es gewiss." Das Kartoffelmonster rannte los. Es entdeckte die Hexe! Diese war grade dabei, ihren neuen Besen auszuprobieren. Das Kartoffelmonster fragte hektisch: „Wo kommt der Schlüssel her? Wo will der Schlüssel hin? Was ist das für ein tolles Ding?"

Die Hexe kicherte: „Ich weiß es! Ich weiß gewiss, was das für ein Schlüssel ist! Geh bis ans Ende der Welt, dort ist ein Schatz, der dir gefällt!" Und das Kartoffelmonster ging los. Es ging und ging.

Es wachte auf und musste feststellen, dass alles nur ein Traum war. Es rieb sich die Augen, schaute sich um und entdeckte ein in Goldfolie verpacktes Geschenk. Da fiel ihm ein: „Ich hab ja heut' Geburtstag!" Freudestrahlend öffnete es das Geschenk. Jetzt wusste es auch, was die Hexe gemeint hatte.

Für alle, die das Ende nicht verstanden haben (was auch gar nicht so ganz leicht ist), hier noch mal einige Erklärungen der Kinder, warum die Geschichte so endet: *„Die Hexe war aufgeregt wegen dem Geburtstag und wollte ein Geschenk!" „Die Hexe hat alles durcheinander gebracht. Wenn ich mich auf was freu, träume ich auch durcheinander." „Die Hexe braucht im Traum Hilfe, um an das Geschenk ran zu kommen, vielleicht hatte sie Angst, dass sie es an ihrem Geburtstag nicht findet."*
„Bei Hexen ist das so."

4. Woche: Herstellung von Stabpuppen für die Diageschichte

Heute bauen wir Stabpuppen, da die Kinder sich entschieden haben, dass die Geschichte auch dargestellt werden soll. Als Erstes wird das Kartoffelmonster gebaut, unser Hauptdarsteller! Erst als das Kartoffelmonster fix und fertig ist, geht es an die Puppen für die Nebenrollen. Alle Kinder sind begeistert bei der Sache und bringen reichlich Ideen und Phantasie mit ein.

Als alle Stabpuppen fertig sind, starten wir direkt einen Probedurchlauf. Ohne Streit und überraschend schnell einigen sich die Kinder untereinander, wer welche Rolle übernimmt. Zu den Dias erzählen sie dann die Geschichte und lassen „die Puppen tanzen". Alle sind mächtig stolz und sehr zufrieden mit ihrer Geschichte.

5. + 6. Woche: Vorsicht Kamera!

Heute geht es richtig rund! Nach der Generalprobe in der letzten Woche soll unsere Geschichte heute mit der Videokamera aufgenommen werden. Da alle 8 Projektkinder mit ihren jeweiligen Rollen vollauf beschäftigt sind, werden wir ErzieherInnen zu Kamerafrauen ernannt.

Die Puppen erobern mit Hilfe der SpielerInnen die Leinwand. Es ist eine große Herausforderung für alle. Die Puppen sollen auf und nicht neben der Leinwand spielen, die Texte müssen beim Spielen gesprochen werden, die Kamera muss alles im Bild haben, das ist gar nicht so leicht. Aber da alle Kinder sehr ausdauernd und interessiert bei der Sache sind, nähern wir uns langsam aber sicher unserem Ziel: Unsere Dia-Geschichte wird zum Film!
Als wir uns die Aufnahme ansehen, stellen wir fest, dass sich doch noch der eine oder andere kleine Patzer bei den Dreharbeiten eingeschlichen hatte. Was tun? Alles noch mal drehen? Nein! Eine Kollegin hat einen Computer, an dem sie das Video nachbearbeiten kann – gelobt sei die Technik!

7. Woche: Feierliche Präsentation

Spannung, Aufregung und Neugierde macht sich unter den Hortkindern und auch unter uns ErzieherInnen breit: Der Tag der Vorführung ist gekommen! Heute beim Eltern-Schulkind-Nachmittag wird das fertig geschnittene Video zum ersten Mal vor Publikum gezeigt!

Alle sind aufgeregt, wir ErzieherInnen fast genauso wie die Kinder.
Aber auch die Eltern erwarten das Video mit großer Spannung. Für die Premiere haben wir Saft und Plätzchen vorbereitet, und dann ist der große Augenblick da. Wir ErzieherInnen stellen den Eltern noch mal kurz den Projektverlauf vor, und dann schalten wir den Videorekorder an: Welturaufführung der geschnittenen Version von „Das Kartoffelmonster"!

Nach dem Abspann gibt es tosenden Applaus für die Diageschichte. Die Eltern sind begeistert und sparen nicht mit Lob, was die Kinder und auch uns ErzieherInnen sehr stolz macht und uns natürlich motiviert, weitere Projekte in diese Richtung zu starten.

Und wir haben da auch schon eine Idee: Unser nächstes Projekt soll „Achtung Dunkelkammer!" heißen und den Kindern ermöglichen, das Prinzip der Fotografie zu verstehen und selber mal Bilder zu entwickeln.

▸ Öffentlichkeitsarbeit

Meine Kollegin Nadine und ich besuchen regelmäßig den Arbeitskreis der alterserweiterten Gruppen im Raum Köln/Bergisches Land. Das ist ein Zusammentreffen verschiedener Einrichtungen, die sich über die Arbeit, Projektideen und den Alltag in Kindertageseinrichtungen austauschen.
Bei einem dieser Treffen präsentierten wir unser Projekt und führten das Video vor. Die anderen ErzieherInnen waren begeistert und wurden dadurch motiviert, offener an die Arbeit mit Medien heranzugehen.

▸ Reaktion der Eltern und des Teams

Die Eltern waren von dem Projekt begeistert:
„Macht weiter so!"
„Wann sehen wir das nächste Video?"
„Mehr Medienarbeit in der Kita...!"

Unser Team war offen und bereit, uns zu unterstützen. Die KollegInnen haben ohne zu murren Dienste übernommen, und uns, wann immer es nötig war, Zeit und Raum zur Verfügung gestellt. Durch all diese Unterstützung gelang es uns, das Projekt erfolgreich durchzuführen und zu beenden! Vielen Dank an das gesamte Team der Kita „Kicherbohne"!

▸ Abschlussbemerkung

Wir sind mit dem Verlauf des Projekts und dem Ergebnis sehr zufrieden. Es war toll mit anzusehen, wie die Kinder bei allen Projektphasen begeistert, phantasievoll, kreativ und motiviert bei der Sache waren, ihre Wünsche und Interessen einbrachten und so ein tolles Gemeinschaftsprodukt herstellten.
Die medienpädagogische Projektarbeit ist dadurch zu einem festen Bestandteil unserer Kita-Arbeit geworden, und wir haben sie inzwischen auch auf jüngere Altersgruppen ausgedehnt. Dabei konnten wir voller Erstaunen feststellen, wie erfolgreich bereits 4-Jährige in der Dunkelkammer arbeiten können, wenn man ihnen genügend Zeit zum Experimentieren lässt. Aber das wäre eine neue Geschichte...
Wer sie hören möchte, ist herzlich eingeladen, zu uns Kontakt aufzunehmen.

▸ Verwendete Materialien

Für die Dias:

Diaklapprahmen mit Glas, Streumaterial wie Glitzer, Sterne u.ä., Glasmalfarben, Zahnstocher oder Pinsel zum Auftragen der Farbe, Wollfäden, Transparentpapier, Salz, Kaffeepulver und eben alles, was sonst noch zwischen zwei Gläschen passt.

Für die Stabpuppen:

Schere, Kleber, Holzlatten, Tonpappe, buntes Papier, Krepppapier, Bunt- und Filzstifte, Pinsel.

Für die Vorführung, das Video und die Dokumentation:

Diaprojektor, Leinwand, Videokamera, Videorekorder und Fernseher, Videokassetten, Verlängerungsschnur, Computer mit einem Videoschnittpogramm.

Literaturtipps

Deutsches Jugendinstitut (Hg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten.
Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Teil 2: Praktische Handreichungen.
Opladen 1994
Hier fanden wir pädagogische Grundlagen und praktische Umsetzungsmöglichkeiten. Wir können das Buch allen empfehlen, die Projekte zum Thema Medien durchführen möchten.

Eder, Sabine/Neuß, Norbert/Zipf, Jürgen:
Medienprojekte in Kindergarten und Hort. Das Nachschlagewerk für eine kreative Medienarbeit mit Kindern.
Schriftenreihe der NLM, Band 3. Berlin 1999
Wir haben uns hier Anregungen durch die vielen beschriebenen Projekte geholt.

Kita „Kicherbohne“ e.V.
Bergische Landstraße 2
40629 Düsseldorf
fon 0211.9221370

Seite 218 – 233

Methoden, Tipps und mehr FOTO/AUDIO

■ Sabine Eder/Susanne Roboom
Blickwechsel e.V.

Anregungen und Ideen zur Audioarbeit und zum Einsatz der Fotografie in der KiTa

▸ Spiele zum Einstieg

Hingehört!
Alle haben es sich auf dem Boden gemütlich gemacht, der Raum ist verdunkelt, wir schließen die Augen und sind ganz leise. Nach einigen Minuten öffnen wir wieder die Augen und flüstern uns die gehörten Geräusche zu: Was gibt es da eigentlich um uns rum zu hören?

Aufgepasst!
Mit verbundenen Augen bewacht ein Kind einen „Schatz". Eine „Räuberbande" schleicht sich heran und versucht, ihn zu stehlen. Kann das bewachende Kind die Richtung anzeigen, aus der sich die RäuberInnen nähern, müssen sie es erneut versuchen. Gelingt der Raub, werden die Rollen getauscht.

Das Hör-Memory
Das Hör-Memory wird genauso gespielt wie das normale Bilder-Memory, nur nicht mit Bilderkärtchen sondern mit Geräuschedöschen. Kleine, nicht transparente Filmdöschen o.ä., werden mit den unterschiedlichsten Materialien gefüllt (z.B. Sand, Körner, getrocknete Erbsen, Federn etc.). Jeweils zwei davon haben den gleichen Inhalt. Dann Ohren spitzen, schütteln und Geräusch einprägen!

Mit den Ohren suchen
Ein Kassettenrekorder mit einem leise spielenden Musikstück oder auch ein tickender Wecker wird im Raum versteckt. Wer findet ihn zuerst, bevor das Lied zu Ende ist bzw. bevor er zu rasseln beginnt?

Geräusche auf Wanderschaft
Alle sitzen im Kreis, ein Kind in der Mitte. Nun reichen die Kinder „heimlich" hinter ihren Rücken einen „geräuschvollen" Gegenstand im Kreis herum, z.B. einen Beutel mit trockenen Erbsen oder einen tickenden Wecker. Das Kind in der Mitte versucht zu erraten, wo der Gegenstand sich gerade befindet. Gelingt ihm das, wird getauscht und ein anderes Kind darf in die Mitte.

Ich sehe was…
…was du nicht siehst! Dieser Klassiker kann natürlich auch abgewandelt werden zu „Ich höre was, was du nicht hörst". Da muss nun genau hingehört und beschrieben werden, was gehört wird. Und wenn das Geräusch erraten ist, hört das nächste Kind, was ich (noch) nicht höre.

Der „lebendige" Fotoapparat
Es werden Zweierteams gebildet: Ein Kind ist der Fotoapparat, das andere fotografiert mit dem „lebendigen" Fotoapparat. Dazu wird der „Fotoapparat" auf das ausgewählte Motiv ausgerichtet (Totale, Halbtotale, Nah oder Detail) und der Fotograf oder die Fotografin drückt auf einen unsichtbaren Auslöser auf der Schulter des Fotoapparates. Dieser speichert die Szene/das Bild, merkt sich also, was er gesehen hat. Es können mehrere Aufnahmen gemacht werden, bevor der „Fotoapparat" die fertigen Bilder zeigt, also erzählt oder zeichnet, was „fotografiert" wurde. Stimmt das überein mit der Aufnahme, die vom anderen Kind beabsichtigt wurde? Danach wird gewechselt.

Kamera-Training
Für manche Kinder ist das Gucken durch den Kamerasucher noch ziemlich ungewohnt. Mit einer Toilettenpapierrolle oder einem Stück Papier/Pappe mit einem quadratischen Loch in der Mitte kann schon mal geübt werden: Was habe ich denn im Sucher? Wie verändert sich der Ausschnitt, wenn ich die Kamera weiter weg halte? Und wo sind dann plötzlich die anderen hin?

Bilderrätsel
Das soll ein Schwamm sein? Und das ist doch niemals das Sofa in der Kuschelecke! Oder doch? Das Aufnehmen von Details aus der näheren Umgebung schult den Blick für Details und übt den Umgang mit der Kamera. Wenn die Gruppe in mehrere Kleingruppen unterteilt wird, kann später geraten werden, was da wohl fotografiert wurde. Ein weiteres Foto als Auflösung des Rätsels erleichtert anschließend die Wiedererkennung.

Die etwas andere Schnitzeljagd
Eine Schnitzeljagd kann auch mit Geräuschen oder Fotos gemacht werden. Dafür werden auf einer Kassette Geräusche aufgenommen, die auf dem Weg zum Ziel zu hören sind. Oder es werden Fotos geknipst von kleinen Details, Ecken, Besonderheiten auf der zu findenden Strecke. Diese dienen als Wegweiser. Und, wer ist zuerst da?

Fotos mit einer Kakaodose … das soll gehen?

Herstellung einer Lochkamera

1. Ein Karton oder die Kakaodose wird von innen und außen vollständig mit schwarzem Tonpapier beklebt.
2. Dann am Dosenboden den Mittelpunkt suchen, in dem man jeweils von den Ecken ausgehend mit einem Bleistift zwei diagonale Linien zieht. An dem Punkt, an dem sich die Linien kreuzen, sticht man mit einem Nagel o.ä. ein Loch ganz durch den Boden durch.
3. Dieses Loch wird dann von innen mit einem kleinen Stück Alufolie wieder zugeklebt, um dann noch mal von außen – diesmal ganz fein und klein – ein Loch mit einer Stecknadel durch die Alufolie zu stechen. So hat man eine kleine „Linse", durch die man später gestochen scharfe Bilder machen kann.
4. Lichtdicht vor diese Objektivlinse wird nun noch ein kleines Stück schwarzer Fotokarton als Objektivdeckel befestigt.
5. Nun muss noch der Deckel auf der anderen Seite des Kartons mit Fotokarton lichtdicht gemacht werden, denn die herkömmlichen Plastikdeckel, mit denen Kakaodosen im Allgemeinen ausgestattet sind, sind so dünn und lichtdurchlässig, dass das Fotopapier nicht nur durch die Linse, sondern auch noch von der anderen Seite durch den Deckel Licht abbekäme.

Materialien Lochkamera

- eine Kakaodose (kleiner Schuhkarton o.ä. geht auch)
- schwarzes Tonpapier und schwarzer Fotokarton
- Alufolie, 1 Stecknadel, 1 Nagel
- Klebstoff, Schere, Stifte, Lineal

In der Dunkelkammer

Nun ist die Lochkamera fertig und kann in der vorher eingerichteten Dunkelkammer mit Fotopapier bestückt werden. Doch bevor das Fotopapier aus dem Karton geholt werden darf: Licht aus, denn sonst ist das Papier belichtet. Also Licht ausmachen, ist die Dunkelkammer wirklich lichtdicht abgeklebt, oder kommt noch irgendwo ein Lichtschimmer durch?

Ist alles stockfinster, die grüngelben bzw. Rotlicht-Birnen anschalten, langsam an das Halbdunkel gewöhnen und nun ein Blatt Fotopapier aus der Verpackung nehmen, von innen in die Lochkamera einsetzen und zwar in den Deckel gegenüber von der Objektivlinse. Das Fotopapier sollte mit einem kleinen Stück Klebeband befestigt werden, damit es nicht verrutschen kann. Nun den Deckel wieder auf die Kamera aufsetzen und dabei darauf achten, dass der Objektivdeckel sich lichtdicht vor der Objektivlinse befindet.

Das übrige Fotopapier wieder lichtdicht in der Verpackung verstauen, und nun darf das normale Licht wieder eingeschaltet werden.

Materialien Dunkelkammer:

(vieles erhältlich im Fotofachgeschäft, die helfen meistens auch gerne weiter!)

- Chemie: Entwickler- und Fixiererflüssigkeit
- Fotopapier (z.B. Gradation 2 oder 3 oder Multigrade-Papier)
- 4 Schalen (für Fotochemikalien und Bäder zum Wässern der Fotos)
- 4 Fotozangen/Pinzetten o.ä.
- eine Schreibtischlampe mit einer normalen 25-Watt-Glühbirne als „Belichter" (sofern kein Vergrößerer vorhanden ist)
- mehrere Schreibtischlampen mit Grüngelb- oder Rotlichtbirnen als Dauerlichtquellen in der Dunkelkammer (selbst eingefärbte Glühbirnen sind nicht geeignet!)
- schwarze Teichfolie und Klebeband (um die Fenster des „Fotolabors" – also der Besenkammer, des Waschraums oder des MitarbeiterInnenraums – abzukleben)

Fotografieren mit der Lochkamera

So präpariert kann nun draußen ein Fotomotiv gesucht werden. Dies sollte möglichst „unbeweglich" sein, denn die Lochkamera braucht je nach Lichtverhältnissen zwischen 10 Minuten (im Sommer) und 30 Minuten (im Herbst/Winter), bis das Bild fertig belichtet ist! Die Kamera aufstellen und wenn diese sicher steht, kann der Objektivdeckel weggezogen werden.

Nach der entsprechenden Zeit den Deckel wieder über die Linse schieben, der Belichtungsvorgang ist nun abgeschlossen und es geht zurück in die Dunkelkammer.

Entwickeln der Bilder

Das Fotopapier nun (bei Rotlicht!) aus der Dose nehmen und in den Entwickler gleiten lassen. Spätestens nach zwei Minuten ist das Negativ fertig (wenn nicht, ist meistens etwas schief gelaufen), das sodann kurz in ein Stoppbad getaucht wird und von dort für etwa 5 Minuten im Fixierer baden muss, damit das Bild lichtbeständig ist. Zum Schluss wird das Negativfoto noch gewässert. Wenn wir das Foto ansehen, ist allerdings alles „verdreht", d.h. alles, was eigentlich dunkel aussehen sollte, ist hell und alles, was hell sein sollte, ist dunkel. Was tun?

Sobald das Negativ trocken ist, kann davon auch noch ein Positiv hergestellt werden. Dazu das Negativ (bei Rotlicht!) auf ein neues Blatt Fotopapier legen, mit einer Glasplatte beschweren, damit es ganz glatt liegt und 1 bis 2

Sekunden mit der Schreibtischlampe belichten. Und dann wieder den Entwicklungsvorgang von vorne beginnen, und fertig ist das Kakaodosenfoto samt Negativ.

Entwicklungszeit bei Fotos
- ca. 2 Minuten Entwickler
- 1/2 Minute Stoppbad (Wasser, evtl. mit ein paar Tropfen Essigessenz)
- mind. 5 Minuten Fixierer
- 5–10 Minuten wässern

Fotogramme

Wenn die Dunkelkammer nun schon einmal eingerichtet ist und die Chemikalien angerührt sind, warum nicht noch ein bisschen weiter damit experimentieren. Verschiedene Gegenstände, Bauklötze, Naturmaterialien, Schablonen u.ä. auf das Fotopapier auflegen, belichten und dann wie oben bei der Entwicklung von Fotos beschrieben vorgehen: Entwickler – Stoppbad – Fixierer – Wässern.

Die ungleichen Dinge lassen unterschiedlich viel Licht durch und haben dadurch weiße oder auch graue Formen auf dem Fotopapier hinterlassen. Hier kann experimentiert und variiert werden, und vielleicht entsteht dabei ja eine kleine Bildergeschichte?!

Chemogramme: Arbeiten auf belichtetem Fotopapier

Chemogramme können ohne großen Aufwand im Gruppenraum hergestellt werden, da das Fotopapier bereits belichtet und eigentlich „kaputt“ ist. Beim Malen mit den Chemikalien bedenken, dass sie erst nach ca. 2 bis 3 Minuten Einwirkzeit ihre volle Wirkung auf dem Fotopapier erzielen, also: etwas Geduld!

Beim Malen mit Fixierer bleibt das Gemalte weiß, der Hintergrund wird schwarz, wenn das Fotopapier nach dem Malen in Entwicklerlösung getaucht wird. Beim Malen mit Entwickler wird das Gemalte schwarz, der Hintergrund bleibt weiß, wenn das Fotopapier anschließend in Fixiererlösung getaucht wird.

Alternativen zum Malen
- Handfläche gründlich eincremen und auf das Fotopapier drücken. Dann in den Entwickler, wässern, fixieren. Anschließend die Creme abwischen, die feine Fettschicht mit Spülmittel entfernen, nochmals fixieren und wässern. Hierfür sind auch Blätter, Blüten oder andere Gegenstände geeignet, die eine weiche Oberfläche mit Struktur haben.
- Unverdünnten Fixierer oder Entwickler mit einem Parfümzerstäuber auf das Fotopapier sprühen und anschließend in die jeweils andere Lösung geben.
- Aus dicker, saugfähiger Pappe werden Schablonen ausgeschnitten, mit einer Pinzette in die Chemikalie gehalten und gut getränkt auf das Fotopapier gelegt, einwirken lassen, Schablone entfernen und anschließend das Fotopapier in das jeweils andere Fotochemiebad legen.

Materialien Chemogramme:
- Entwickler und Fixierer
- mehrere Plastikbecher oder Filmdosen als Malgefäße für kleine Mengen Entwickler- und Fixiererlösung (unverdünnt)
- Wattestäbchen oder Pinsel zum Malen
- Fotopapier (im Fotogeschäft nach abgelagertem, altem fragen, das reicht für Chemogramme völlig aus)
- Schalen für angerührte Fotochemikalien (Wasser-Chemie-Verhältnis steht jeweils auf den Flaschen)
- Fotozangen/Pinzetten o.ä., um die Fotopapiere wieder aus den Fotochemiebädern zu ziehen
- Sowie nach Bedarf: kleine Parfümzerstäuber für Entwickler- und Fixiererflüssigkeit, Zahnstocher oder Schaschlikspieße, Hautcreme, Fettstifte, Watte, Spülmittel, saugfähige Pappe

▸ Was wollen wir denn knipsen?

Einleitende Wahrnehmungsübungen sind gemacht, die Kinder sind mit der Kamera vertraut, das Gucken durch den Sucher klappt schon ganz gut und auch die Bilderrätsel wurden erfolgreich aufgelöst. Und nun? Hier einige Anregungen für die Fotoarbeit mit Kindern:

Fotostory

Es werden Geschichten anhand von einzelnen Bildern erzählt.
Hierbei muss überlegt werden, welche Bilder für das Verständnis der Handlung grundlegend sind. Diese Handlung kann frei erfunden sein oder auch eine „Neuinterpretation“ bereits vorhandener Geschichten (Fernsehfilm, Bilderbuch, Hörspiel…). Für eine Fotostory sollte mit den Kindern unbedingt ein „Drehbuch“ verfasst werden, damit beim Knipsen der rote Faden nicht verloren geht. Kleinere Kinder malen die Schlüsselszenen auf, größere Kinder können den Handlungsablauf auch aufschreiben. Dieses Drehbuch wird dann gut sichtbar aufgehängt und dient während der Projektarbeit als Orientierungshilfe, was schon geschafft wurde und was noch geknipst werden muss.

Fotoreportage/Fotodokumentation

Ein Ereignis (z.B. das Einschulungsfest, ein Kindergeburtstag) wird chronologisch in Bildern erzählt.
Hierbei ist es günstig, mit einigen Übersichtsaufnahmen zu beginnen, die das Thema/das Ereignis vorstellen. Dann sollten Bilder folgen, die sich durch Blickwinkel, Perspektive und Details unterscheiden und dadurch für Abwechslung sorgen. Auch bei einer Fotoreportage sollte im Vorfeld ein kleines „Drehbuch" angefertigt werden, damit allen klar ist, was bei diesem Ereignis, das in Bildern festgehalten werden soll, passieren wird und was fotografiert werden soll. Es ist nämlich ärgerlich, später feststellen zu müssen, dass wesentliche Aufnahmen fehlen.

Porträts

Ein Bild von mir – Spielen mit der Selbst- und der Fremdwahrnehmung
Hier können reichlich Schminke und Verkleidungsutensilien zum Einsatz kommen. Spannend ist auch das Experimentieren mit Perspektiven: Aus der Froschperspektive, also von unten aufgenommen, wirke ich viel mächtiger als aus der Vogelperspektive, die mich eher klein und hilflos erscheinen lässt.

Bildreihen

Eine Aneinanderreihung von Bildern zu einem Thema
Bildreihen regen zum genaueren Hinsehen an. Gemeinsam wird überlegt, was denn nun mal genauer unter die Lupe genommen werden soll, und dann geht es mit der Kamera auf die Jagd:

- Das Alphabet in der Umgebung: das A von der nahe gelegenen Apotheke, das B von Bäckerei Hirse usw.
- Türen: alte, neue, schöne, hässliche – erstaunlich, wie unterschiedlich Dinge aussehen können, die die gleiche Funktion haben.
- Verschiedene Blickwinkel: der hohe Kirchturm/der Funkturm/das Hochhaus ist von vielen Stellen im Ort zu sehen und wirkt aus verschiedenen Blickwinkeln immer wieder anders.
- Kleine, unscheinbare Dinge ganz groß: Nahaufnahmen von Dingen, die man sonst eher übersieht, z.B. kleine Blüten in Pflastersteinfugen, Grüße und Mitteilungen auf Graffiti-Wänden.
- Stadtbilder – Werbung in der Innenstadt: einzelne oder auch in vielen Schichten übereinander geklebte Werbeplakate an Hauswänden, Litfasssäulen, Laternenmasten...

▸ Worauf beim Fotografieren geachtet werden sollte

- Die Kamera ruhig halten oder ein Stativ verwenden, sonst sind die Bilder schnell verwackelt.
- Bewusst durch den Kamerasucher gucken: Habe ich wirklich das im Bild, was ich fotografieren will? Ist mein Motiv zu weit weg oder habe ich womöglich nur die Füße drauf, obwohl ich doch den ganzen Menschen knipsen will?
- Von wo kommt das Licht? Gegenlicht sollte wenn, dann nur bewusst eingesetzt werden, da durch Gegenlicht das Motiv sehr dunkel wird. Günstiger ist es, mit dem Licht zu fotografieren, also das Licht im Rücken zu haben oder so, dass es von der Seite kommt.
- Gerade bei den kleinen Automatikkameras passiert es schnell, dass das Objektiv aus Versehen durch einen Finger oder den Trageriemen halb verdeckt wird, also darauf achten, dass das Objektiv frei bleibt.
- Das Objektiv sauber halten, also nicht mit dem Finger drauf fassen und nach der Benutzung immer den Objektivdeckel wieder draufsetzen.
- Beim Fotografieren auf die Perspektive und die Einstellungen achten. Erwachsene fotografieren z.B. Kinder häufig aus der Vogelperspektive und lassen sie so klein und hilflos wirken, obwohl das gar nicht beabsichtigt war. Also ruhig mal in die Knie gehen, schräg von der Seite fotografieren oder nach Bedarf auch auf einen Stuhl stellen. Auch sollte mal die Einstellungsgröße variiert werden. Typischer AnfängerInnen-Fehler: alles in der Halbtotalen fotografieren, so ist von allem ein bisschen drauf und nichts kommt richtig zur Geltung. Deshalb sollte auch mal eine Nahaufnahme oder ein Detailfoto gemacht werden.

▸ Einige Ideen zur Weiterverwendung der Fotos

Fotopuzzle
Ein Foto auf festen Karton kleben und in unterschiedlich große Stücke zerschneiden. Fotopuzzles kann man auch im Fotogeschäft bzw. in Drogerien mit Fotoabteilung machen lassen, dann sieht das eigene Fotopuzzle genauso professionell aus, wie die Puzzles, die die Kinder bereits kennen.

Foto-Memory
Die jeweiligen Fotopaare können außer zwei gleichen Fotos z.B. auch mal etwas schwieriger gestaltet sein: zweimal das gleiche Kind in unterschiedlichen Verkleidungen, vertraute Gegenstände aus verschiedenen Perspektiven, der gleiche Buchstabe unterschiedlich fotografiert (s.o. Bildreihen).

T-Shirts/Leinenbeutel bedrucken
Das Bild einscannen, auf Spezialfolie, die im Bürofachhandel erhältlich ist, ausdrucken und auf ein T-Shirt, einen Leinenbeutel, Kochschürzen o.ä. aufbügeln. In Fotogeschäften kann man mit seinen eigenen Fotos auch Tassen oder Mousepads gestalten lassen.

Foto-Magnetpins
Um Magnetpins zu machen, werden kleine Details aus den Fotos ausgeschnitten, auf dicke Pappe (Unterseite vom Zeichenblock) geklebt, auf deren Rückseite mit Superkleber ein Magnet befestigt wird. Oder man lässt die jeweiligen Fotos – z.B. die Porträts – im Fotoladen oder der Drogerie im kleinstmöglichen Format als Klebesticker entwickeln und macht daraus Pins.

Die Vernissage
Die Fotos zu Collagen weiterverarbeiten oder auf Wandzeitungen bzw. Ausstellungstafeln aufkleben/aufhängen. Dazu ruhig auch mal das eine oder andere Bild vergrößern lassen oder selber in der Dunkelkammer vergrößern, denn dadurch wirken Bilder noch mal ganz anders. Und dann werden die Eltern und Großeltern zur feierlichen Ausstellungseröffnung eingeladen.

Das eigene Buch
Die gemeinsam erstellte Fotostory kommt noch viel besser zur Geltung, wenn die Bilder auf festen Fotokarton geklebt und im Copyshop mit einer richtigen Spiral- oder Leimbindung versehen werden.

Literaturtipps

Deutsches Jugendinstitut (Hg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten.
Teil 1: Pädagogische Grundlagen. Teil 2: Praktische Handreichungen.
Opladen 1994

Eder, Sabine/Neuß, Norbert/Zipf, Jürgen: Medienprojekte in Kindergarten und Hort.
Das Nachschlagewerk für eine kreative Medienarbeit mit Kindern.
Schriftenreihe der NLM, Band 3. Berlin 1999

Fiege, Jürgen: Die Dauer des Augenblicks. Ein fotopädagogisches Handbuch. München 2002

Geissler, Uli: Achtung Aufnahme! 100 Spiele für Kassettenrecorder und Kamera. Reinbek 1994

Höfele, Hartmut E./Steffe, Susanne: Abenteuer Medienwelt. Vom Zeichenbrett zum Internet – neue und bekannte mediale Spielräume entdecken, verstehen lernen und kreativ gestalten. Münster 2002

Hoffmann, Bernward: Klick dich ein. Spiele und Ideen zur Medienpädagogik für 6- bis 14-jährige. Matthias-Grünewald-Verlag 2000

Maier, Rebecca/Mikat, Claudia/Zeitter, Ernst: Medienerziehung in Kindergarten und Grundschule. 490 Anregungen für die praktische Arbeit. München 1997.

Martin, Linda (Hg.): Mein erstes Buch vom Licht. Nürnberg 1991

Näger, Sylvia: Kreative Medienerziehung im Kindergarten.
Freiburg-Basel-Wien 1992.

Thiesen, Peter: Mit allen Sinnen spielen. Wahrnehmungsförderung in Kindergarten, Grundschule und Familie – über 200 Spielideen.
Weinheim Basel 1996/1997

▸ Radio, Kassettenrekorder und Mikrofon

Wo denn bitte sind die Kindersendungen im Radio?
Etwas Vorbereitung ist nötig, denn eine Sammlung von Kindersendungen muss vorher aus dem Radio auf Kassette oder Mini-Disk aufgenommen werden. Gemeinsam mit den Kindern dann reinhören in das Angebot von Kindersendungen im Hörfunk: Ob Dschungel oder Mikado, Papageno oder Zappelduster…es gibt viel zu hören, und das wissen viele Kinder gar nicht. Also einfach mal gemeinsam Sender und Sendungen suchen. Dazu im Internet gucken, was die lokal empfangbaren Sender für Kinder anbieten oder – sofern vorhanden – im Radioprogramm der Lokalzeitung nachlesen (vgl. auch Links zu Kinderradiosendungen am Ende dieses Kapitels).

Wo kommt denn die Kassette rein?
Die Geräte liegen in der Mitte des Raumes: leere Audiokassetten, Mikrofon, Kassettenrekorder oder auch ein Minidisk-Rekorder usw. Gemeinsam werden die Geräte zusammengestöpselt, benannt und ausprobiert.

Geräuscherätsel
„Das ist doch ein Schaf! Nee, 'ne Ziege!" Verschiedene Geräusche werden vorgespielt und erraten. Dann heißt es: selber machen! In Kleingruppen gehen die Kinder auf die Jagd, nehmen Geräusche auf und lassen die anderen raten.

Geräuschewerkstatt
Pistolenschüsse, Donnergrollen, Pferdegetrappel, knisterndes Feuer.... Natürlich kann ich warten, bis tatsächlich ein Gewitter aufzieht, das ich für mein Hörspiel aufnehmen kann. Was ist aber, wenn es partout nicht regnet oder stürmt oder sich in erreichbarer Nähe eben kein galoppierendes Pferd finden lässt, ich das aber unbedingt für mein Hörspiel brauche? Wie lassen sich solche Geräusche künstlich erzeugen?

Mit Zellophanpapier, Murmeln in Luftballons, einem langen Lineal, Kokosnussschalen u.ä. lassen sich viele Geräusche täuschend echt erzeugen…Einfach mal ein bisschen rumprobieren! Da hat man dann später einiges an „Material" für das eigene Hörspiel oder zur Unterlegung des Trickfilms.

Geräuschgeschichten
Jede Gruppe erhält eine bekannte Situationsbeschreibung (z.B. Abendessen, ab ins Bad, Zähne putzen, bettfertig machen...). Welche Geräusche sind nötig, um diese Geschichte zu erzählen ohne Worte zu verwenden? Die entsprechenden Geräusche werden chronologisch aufgenommen, und dann sollen die anderen Gruppen mal erraten, worum es geht.

Eine Geschichte (erfinden und) vertonen
Gemeinsam wird eine beliebte Geschichte, z.B. eine Tier- oder Abenteuergeschichte, ein Märchen o.ä., ausgesucht und vorgelesen. Diese sollte natürlich nicht allzu lang sein. Dann wird überlegt, mit welchen Geräuschen die Geschichte „illustriert" werden könnte. Jedes Kind kann sich mindestens ein passendes aussuchen. Nun heißt es: Einsatz merken und los geht´s. Die Geschichte wird erneut vorgelesen und nun mit Geräuschen und eventuell auch Musik untermalt.

Als Grundlage für die selbst vertonte Geschichte können natürlich auch fertige Diareihen dienen. Auch können mit Glasmalfarben, kleinen Papierfetzen, Wollfusseln, Salz, Kaffee oder Teekrümeln und anderen Materialien Dias (Diaklapprähmchen mit Glas erhältlich im Fotofachgeschäft) selbst gestaltet werden, zu denen eine eigene Geschichte erfunden, vertont und aufgezeichnet wird.

Stimmen und Stimmungen – Versuche mit der eigenen Stimme
Unsere Stimme kann vielfältig klingen, je nach dem, wie wir atmen, wie laut wir sprechen, in welcher Körperhaltung wir sind, wie weit wir den Mund öffnen und die Lippen bewegen. Auch der Tonfall macht Stimmung. Spiele mit der Stimme machen Laune und der spielerische Umgang lässt die mögliche Angst, sich zu hören, vergessen.

„Wir berichten live vom Ort des Geschehens..." – Übungen fürs freie Sprechen
Vorbereitung: Auf Karten wird jeweils eine kurze, möglicherweise auch völlig unsinnige Nachricht notiert z.B.: „Im Nachbarort wurden kleine grüne Wesen gesichtet" oder „Sonntags ist nur noch frei, wenn die Sonne scheint!". Nun zieht das erste Kind eine Karte und erzählt aus dem Stegreif einen Kommentar über die Nachricht von etwa 30 Sekunden. Dieser kann aufgenommen und später vorgespielt werden. So sind nacheinander alle Kinder dran. Die Ergebnisse können eventuell als witzige Einlage in der eigenen Hörproduktion verwendet werden.
Es kann aber auch ohne Aufnahmedruck gespielt werden zum Üben von Spontaneität, der Förderung von Kreativität und der Erweiterung des Sprachvermögens.

Schummeln und tricksen – der Tonschnitt
Einige kurze Sätze werden aufgenommen und dann wird geschnitten: Das „Nicht" kommt raus oder das „Ja", und plötzlich hat die Aussage ja einen ganz anderen Sinn! Und trotzdem klingt es noch so echt...

▸ Grundausstattung für die Audioarbeit

- mehrere transportable Kassettenrekorder oder MD-Player mit Mikrofonanschluss
- Mikrofone
- Batterien oder Akkus
- Leerkassetten oder MDs
- Materialien zum Geräusche machen z.B. Wasser, Strohhalme, Reis, verschiedene Papiersorten und Folien, Metallgegenstände, Musik-/Klanginstrumente, Kokosnussschalen
- Blinklicht (wenn's blinkt heißt es: Achtung Aufnahme!)
- Radiorekorder mit CD-Player

▸ Links zu Kinderradiosendungen

Eine Übersicht über Kinder-Radiosendungen findet sich z.B. unter
www.ard.de/kinder/sendungen/radio/index.html und unter
www.br-online.de/kinder/machmit/links/radio.html

WuWoRadio ist Deutschlands erstes Webradio für Kinder (3-12) mit sieben Programmkanälen: *www.wuworadio.de*

Flubidux bietet Hör-Spiele für Kinder im Netz:
www.flubidux.de

BR Bayrischer Rundfunk, BR-Kinderinsel: Der Radio-Treffpunkt für Kinder
www.br-kinderinsel.de

DRadio DeutschlandRadio, Kakadu: Das geht sofort ins Ohr
www.dradio.de/dlr/sendungen/kakadu/index.html

HR Hessischer Rundfunk, HR 2, Domino: Radio für Kinder
www.hr-online.de/hf/hr2/domino

Hessischer Rundfunk, HR 1: Max und Musik, Sonntagsmagazin
www.hr-online.de/hf/hr1/sendungen/maxmusik/index.html

MDR MDR, Krims Krams Kraxel:
Radio für kleine, große und ganz große Kinder
www.mdr.de/kinderwelt/zuhoeren/168855.html

MDR: Hör-Spiel-Kiste
www.mdr.de/kinderwelt/zuhoeren/178909.html

NDR Sendezeiten von Kinderhörspielen und Mikado sind zu finden unter
www.ndrinfo.de

ORB Ostdeutscher Rundfunk Brandenburg, Antenne Brandenburg
Zappelduster: Die Sendung mit dem Geräusch
www.antennebrandenburg.de/programm/zappelduster/

RB Radio Bremen, Zebra4: Kinderzeit
www.radiobremen.de/online/kinder/

SFB Sender Freies Berlin, OhrenBär: Spannende Geschichten
www.ohrenbaer.de

SR Saarländischer Rundfunk, Kinderklick mit Zettel,
Zinnober und Romana
www.sr-online.de/KinderKlick/

SWR SüdWestRundfunk, Dschungel für Kinder: Hörabenteuer für dich
www.kindernetz.de/dschungel/sendung/index.html

und Pinguin, die Sendung mit Frack
www.kindernetz.de/pinguin

WDR, West Deutscher Rundfunk, WDR 5, Lilipuz, Radio für Kinder
www.lilipuz.de

WDR, WDR 3, Papageno, Musik für Kinder
www.wdr.de/radio/wdr3/sendungen/papage/

Literaturtipps

Baacke, Dieter/Schill, Wolfgang (Hg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien. Frankfurt am Main 1996

Bastian, Hans Günther: Kinder optimal fördern – mit Musik. Mainz 2001

Bergmann, Susanne u.a.: Alle mal herhören: Kinder wollen Radio. Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (Hg.). Bielefeld 2002

Bounin, Ingrid: Faszination digitales Radio. Beispiele multimedialer Radioproduktionen im Unterricht. Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg (Hg.) Reihe Praxisbaustein Medienzeit, Stuttgart 2000

Brunner, Reinhard: Hörst du die Stille? Meditative Übungen für Kinder. München 1998

Deutsches Jugendinstitut (Hg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 2: Praktische Handreichungen. Opladen 1994

Dietze, Lena/Bernius, Volker: RadioPraxis. Erfahrungsberichte und Beispiele aus Hessen. Ein Handbuch zur Radioarbeit in Schulen und Jugendredaktionen. Zentralstelle Medien, Daten und Information Frankfurt/M. 1998 (mit CD)

Eder, Sabine/Neuß, Norbert/Zipf, Jürgen: Medienprojekte in Kindergarten und Hort. Schriftenreihe der Niedersächsischen Landesmedienanstalt für privaten Rundfunk, Band 3. Berlin 1999

Geissler, Uli: Achtung Aufnahme! 100 Spiele für Kassettenrecorder und Kamera. Hamburg 1994

Germann, Heide/Brandt, Susanne/Gröning, Karen/Gröning, Willy: Töne für Kinder. Kassetten und CDs im kommentierten Überblick. Ausgabe 2001/2002. München 2001

Hoffmann, Bernward: Klick dich ein. Spiele und Ideen zur Medienpädagogik für 6- bis 14- Jährige. Matthias-Grünewald-Verlag 2000

Kähler, Karsten: Radio mit Kindern. Einführung in die medienpädagogische Hörfunkarbeit mit Kindern. Bielefeld 1993

Küspert, Petra/Schneider, Wolfgang: Hören, lauschen, lernen. Sprachspiele für Kinder im Vorschulalter. Göttingen 1999

Leonhardt, Annette (Hg.): Ausbildung des Hörens, Erlernen des Sprechens. Frühe Hilfen für hörgeschädigte Kinder. Neuwied 1999

Löscher, Wolfgang: Hör-Spiele. Sinn-volle Frühpädagogik. München 1992

Maschwitz, Gerda und Rüdiger: Stille-Übungen mit Kindern. Ein Praxisbuch. München 1993

Näger, Sylvia: Kreative Medienerziehung im Kindergarten. Freiburg-Basel-Wien 1992

Palme, Hans-Jürgen/Schell, Fred (Hrsg.): Voll auf die Ohren 2. Kinder und Jugendliche machen Radio. Beispiele, Anregungen, Ideen. München 1998

Rogge, Jan-Uwe/Rogge, Regine (in Zusammenarbeit mit dem Verein Zuhören e.V.): Zuhören macht Spaß. Reinbek 1999

Rogge, Jan Uwe: Hören als Erlebnis. Die Bedeutung von Hörkassetten im (Medien-) Alltag von Kindern. In: medien praktisch 3/95, S. 30–34

Treumann, Klaus Peter/Schnatmeyer, Dorothee/Volkmer, Ingrid: Mit den Ohren sehen. Die Toncassette – ein verkanntes Medium. Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK), Band 4, Bielefeld 1995

Seite 236 – 256

Auswertung / Erfahrungen / Forderungen

■ Sebastian Boller

„Man darf nicht stehen bleiben, man muss weitermachen. Es kostet Zeit, aber es lohnt sich!“

▸ Medienpädagogische Fortbildung für ErzieherInnen – muss das sein?

Medienerzieherisches Handeln im Vorschulbereich geschieht insbesondere vor dem Hintergrund massiver Veränderungen der kindlichen Lebenswelt: Bereits kleine Kinder wachsen heute in hochkomplexen „Medienwelten“ auf und nutzen neben traditionellen Printmedien auch ein Ensemble elektronischer Medien, vom Gameboy über das Leitmedium Fernseher bis hin zum vernetzten Multimedia-PC.

Dass die steigende Bedeutung der Medien im Sozialisationsprozess Heranwachsender Auswirkungen auf die pädagogische Praxis und die dort tätigen PädagogInnen hat, liegt auf der Hand. Seit langem diskutieren PolitikerInnen, WissenschaftlerInnen und PraktikerInnen vehement über den Bildungsauftrag des Kindergartens und die Qualifikation des pädagogischen Personals. Vor diesem Hintergrund gewinnt auch der vielzitierte Begriff „Medienkompetenz“ verstärkt an Bedeutung: Medienerziehung, verstanden als praktischer Umsetzungsbereich von Medienpädagogik, hat demnach insbesondere die Aufgabe, Kinder bei der Orientierung in den medialen Welten zu unterstützen und ihnen Anregungen für eine kreative und kritische Auseinandersetzung mit dem vorhandenen Medienangebot zu geben. Doch sind die Fachkräfte im Vorschulbereich aufgrund ihrer Qualifikation überhaupt in der Lage, dieser anspruchsvollen Aufgabe nachzukommen? Die Ergebnisse mancher Studien (z.B. Six u.a., 1998) legen den Schluss nahe, dass dies nicht immer der Fall zu sein scheint. Um diesem Mangel abzuhelfen, haben die nordrhein-westfälische Landesanstalt für Rundfunk (LfR) und das Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit (MFJFG) eine Fortbildungsinitiative initiiert, bei der bisher 150 Fachkräfte über einen Zeitraum von etwa zwei Jahren berufsbegleitend medienpädagogisch qualifiziert wurden.

▸ „Medienerziehung im Kindergarten“ Erste Ergebnisse einer empirischen Untersuchung

Im Rahmen einer Diplomarbeit an der Fakultät für Pädagogik der Universität Bielefeld wurde am Beispiel der Fortbildungsinitiative „Medienerziehung im Kindergarten“ der Frage nachgegangen, welchen Beitrag berufsbegleitende medienpädagogische Qualifizierung zur Verbesserung medienerzieherischer Praxis in Einrichtungen der Vorschulerziehung leisten kann. Darüber hinaus ging es u.a. um eine Analyse unterstützender und hemmender Faktoren bei der Förderung von Medienkompetenz sowie um die Zufriedenheit der TeilnehmerInnen mit den Rahmenbedingungen der Fortbildung. Hierzu wurden mittels qualitativer und quantitativer Forschungsmethoden 150 TeilnehmerInnen des ersten Projektdurchlaufs befragt, die nach eigenen Angaben u.a. an der Fortbildung teilgenommen hatten, weil

- sie sich Hilfestellung und Anregung für ihre pädagogische Arbeit versprachen
- sie der Meinung sind, dass schon Kindergartenkinder lernen sollten, mit Medien kompetent umzugehen und
- das Thema Medienerziehung für sie persönlich eine Herausforderung darstellte.

Es scheint, dass viele PädagogInnen intrinsisch motiviert waren, an der Maßnahme teilzunehmen und mit dem Besuch der Fortbildung ganz bestimmte Erwartungen verbunden haben. Anhand der erfüllten Erwartungen sollte sich letztendlich der Erfolg der Fortbildung festmachen lassen.

Beurteilung der Rahmenbedingungen und Zufriedenheit mit den DozentInnen

In der Rückmeldung der TeilnehmerInnen wurde deutlich, dass insbesondere

- die terminliche Abstimmung der unterschiedlichen Fortbildungsmodule
- die Versorgung mit fortbildungsrelevanten Informationen
- die Größe der Seminargruppen- und Räume sowie
- die Ausstattung der Seminarräume mit Medien

als besonders positiv erlebt wurden. Eine Erzieherin äußert sich diesbezüglich im Gespräch wie folgt: *„Die Terminierung war klasse. Es gab immer diesen Flyer, wo auch schon sehr weit im Voraus alle Termine feststanden. Auch die Organisation vor Ort war wirklich super. Schon von den ersten drei Tagen waren wir total fasziniert.“*

In dieses positive Bild fügt sich ebenfalls die Beurteilung der für die Fortbildung verantwortlichen DozentInnen, die von den TeilnehmerInnen als
- kompetent
- fachlich und didaktisch erfahren und versiert
- an den Wünschen der TeilnehmerInnen orientiert und
- engagiert

eingeschätzt wurden. Über das eigentliche Seminargeschehen hinaus erwiesen sich die DozentInnen als freundlich und standen auch außerhalb des Unterrichts für Fragen o.ä. zur Verfügung. Die Zitate zweier InterviewpartnerInnen könnten stellvertretend für die Erfahrungen anderer TeilnehmerInnen stehen:

„Das war ein ganz schönes Miteinander – da spürte man ganz viel Engagement bei den KursleiterInnen. Dass sich DozentInnen so einbringen, habe ich vorher noch nie erlebt!"

„Wir waren immer erstaunt von diesem großen Hintergrundwissen der DozentInnen. Wir bekamen unheimlich viel Hintergrundinformation. Materialien waren jedes Mal vorhanden und es war auch abwechslungsreich."

Etwa die Hälfte der Befragten lobten bei der offenen Frage „Was hat Ihnen an der Fortbildung besonders gut gefallen?" u.a. die „fachliche Kompetenz" und „Verbindlichkeit" der DozentInnen und wiesen auf die „angenehme Atmosphäre" in den Seminaren hin.

Inhaltliche Ausrichtung der Fortbildung

Aus den vorliegenden Daten lässt sich folgern, dass die Fortbildungsinhalte für die pädagogische Praxis einen hohen Gebrauchswert zu besitzen scheinen. Besonders wichtig war demnach für die TeilnehmerInnen
- die gute Transfermöglichkeit der Inhalte in die pädagogische Praxis
- die Stärkung ihrer Bedienkompetenzen durch den Umgang mit den technischen Geräten vor Ort sowie
- medienpädagogische Handreichungen (z.B. Projektvorschläge) für die pädagogische Praxis erhalten zu haben.

Die enge Verzahnung von Theorie- und Praxisanteilen im Fortbildungskonzept führte dazu, dass die ErzieherInnen angaben, in ihrer derzeitigen Arbeit immer wieder auf ihr erworbenes theoretisches und praktisches Wissen zur Medienerziehung zurückgreifen zu können.

Wirkungen der Fortbildung

Mit der positiven Beurteilung der inhaltlichen und strukturellen Ausrichtung der Fortbildungsmaßnahme korrespondiert die von den ErzieherInnen festgestellte Brauchbarkeit der Fortbildung im Hinblick auf die Arbeitswirklichkeit in den Einrichtungen. Viele ehemalige TeilnehmerInnen geben an
- sich seit der Fortbildung im technischen Umgang mit elektronischen Medien „sicherer" zu fühlen bzw. hierbei „mutiger geworden" zu sein
- häufiger elektronische Medien in ihrer Arbeit einzusetzen als früher und
- Medienauswahl- und Einsatz gezielter vorzunehmen als vor der Fortbildung.

Bei der Datenauswertung wurde ferner deutlich, dass die ErzieherInnen ihre in der Fortbildung erworbenen Kenntnisse auf vielfältige Weise in der pädagogischen Praxis einsetzen: Insbesondere wird medienpädagogische Projektarbeit mit Kindern (z.B. „Spielplatz Computer", „Computerführerschein", „Kinder fotografieren Kinder", aktive Videoarbeit etc.), MultiplikatorInnenarbeit mit Kolleginnen (z.B. Weitergabe von Wissen durch interne Schulungen und Arbeitskreistreffen) und medienpädagogische Elternarbeit (z.B. Informationsveranstaltungen zu Medienthemen) praktiziert.

Die hohe Zufriedenheit mit der besuchten Fortbildungsmaßnahme führt bei den meisten TeilnehmerInnen zu der Feststellung, dass ihnen „die Fortbildung viel gebracht" habe und zu der Forderung „Medienerziehung als festes Angebot in die pädagogische Arbeit zu integrieren". Kaum verwunderlich ist daher, dass fast alle TeilnehmerInnen die besuchte Fortbildung „jederzeit weiterempfehlen" würden.

In der Untersuchung konnte festgestellt werden, dass sich die Rahmenbedingungen für medienerzieherische Arbeit in vielen Einrichtung aufgrund der Fortbildungsinitiative verbessert haben: Insbesondere Computer und Videotechnik samt Zubehör sind in den untersuchten Einrichtungen heute keine Seltenheit mehr und stehen für die pädagogische Arbeit zur Verfügung. Die verbesserte Medienausstattung geht in vielen Fällen auf das persönliche Engagement der ehemaligen FortbildungsteilnehmerInnen zurück, welche die Geräte z.B. über Spenden, Sponsoring-Partnerschaften oder den Einrichtungsetat akquirieren konnten.

Auch wurde in der Untersuchung deutlich, dass eine geglückte Medienerziehung nicht nur von der Qualifikation der Fachkräfte abhängt, sondern auch auf andere begünstigende Bedingungen am Arbeitsplatz angewiesen ist.

In diesem Zusammenhang zeigte sich, dass

- einzelne Einrichtungsträger dem Thema Medienerziehung eher dogmatisch und distanziert gegenüber zu stehen scheinen
- andere Themen im Arbeitsalltag häufig dringlicher sind als Medienerziehung
- Personalknappheit Medienerziehung in manchen Fällen be- bzw. verhindert und
- die Akzeptanz für Medienerziehung in manchen Teams noch nicht in ausreichendem Maße vorhanden zu sein scheint.

Zudem ist festzustellen, dass Vernetzungs- und Kooperationsprozesse, welche Perspektiven für zukünftige medienpädagogische Aktivitäten im Vorschulbereich schaffen können, bislang auf breiter Basis kaum vorangetrieben werden konnten.

Medienerziehung im Kindergarten wird offensichtlich durch eine gut funktionierende Teamarbeit begünstigt bzw. in einigen Fällen erst ermöglicht. Eine wichtige Voraussetzung für medienpädagogisches Arbeiten ist nach Ansicht mehrerer InterviewpartnerInnen dann erfüllt, wenn ErzieherInnen ihren KollegInnen – z.B. für die Dauer von Kleingruppenprojekten – „den Rücken freihalten", indem sie die Aufgaben dieser KollegInnen übernehmen und den Einrichtungsbetrieb aufrechterhalten. Hierbei können sich einrichtungsinterne Abstimmungsprozesse als besonders förderlich erweisen.

Resümee und abschließende Einschätzung

Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass die medienpädagogische Qualifizierung von Fachkräften im Vorschulbereich das berufliche Bildungssystem vor dem Hintergrund einer veränderten gesellschaftlichen Ausgangslage vor eine wichtige Aufgabe stellt. Die Fortbildungsinitiative „Medienerziehung im Kindergarten", welche durch ihre inhaltliche und strukturelle Ausprägung als äußerst praxisrelevant zu bezeichnen ist, liefert hierzu einen bedeutenden Beitrag und kann die vorhandene Bedarfslücke optimal schließen. Es muss jedoch darauf hingewiesen werden, dass Fortbildungsinhalte nur dann in die pädagogische Praxis übertragbar sind, wenn dort personelle, finanzielle und organisatorische Rahmenbedingungen gegeben sind, welche die Förderung von Medienkompetenz begünstigen, nicht erschweren oder gar ganz verhindern. Situationen, in denen etwa der „Medieneinsatz vom Träger verboten" wird – wie in zwei Einrichtungen geschehen – sollten Ausnahmen bleiben.

Darüber hinaus sollten sich Entscheidungsträger aus Politik, Wissenschaft und Praxis ihrer Verantwortung gegenüber der zukünftigen Generation bewusst sein und zu einer weiteren Verbesserung der gegebenen Rahmenbedingungen für medienpädagogische Arbeit beitragen. Auch die medienpädagogische Qualifizierung von Fachkräften im Vorschulbereich ist daher weiter zu forcieren. Die Förderung von Medienkompetenz sollte als gesamtgesellschaftliche Aufgabe verstanden werden und muss nach Ansicht einer Erzieherin „mehr sein als ein Angebot, das man bei entsprechender Situation machen kann."

■ Sabine Eder/Susanne Roboom

„Und wie war's?"

Erfahrungen der ErzieherInnen während der Projektphase

„Es war eine Wahnsinnsarbeit, ehrlich. Aber ich würde es sofort wieder machen!"
„Das so mitzukriegen, wie die Kinder sich begeistern und plötzlich Eltern die Nase in die Tür stecken, die Du sonst nie zu Gesicht bekommen hast, das war schon toll. Aber es waren auch schlaflose Nächte dabei, weil diese Nachbearbeitung doch ganz schön gedauert hat, aber mit meiner Kollegin zusammen, da hatten wir auch viel Spaß."
„Es war eigentlich nur gut!"
„Ich fand's ganz okay, … na ja, ich bin ein bisschen unzufrieden, weil ich mir was Anderes vorgenommen hatte und vieles nicht so lief, wie wir vorher geplant hatten. Also beim nächsten Mal würde ich weniger Kinder nehmen oder mich nicht so unter Zeitdruck setzen."

▸ Erfahrungen mit Kindern

Während der Durchführung der Medienprojekte machten die ErzieherInnen überaus positive Erfahrungen mit den Kindern. Dies nicht zuletzt deshalb, weil sich ihre pädagogische Haltung gegenüber den Medieninhalten und somit auch gegenüber den Medienäußerungen der Kinder geändert hatte. So führten ErzieherInnen beispielsweise intensive Gespräche über TV-Serien und MedienheldInnen. *„Solche Gespräche waren früher nie gelaufen, die habe ich meistens abgewimmelt. Die Kinder spürten, dass sich was geändert hatte!"* Die PädagogInnen begegneten den Kindern diesbezüglich nun offen und interessierter als vor der Fortbildung. Bisher wurden die medienspezifischen Ausdrücke und Bekundungen der Kinder aufgrund von fehlenden Erfahrungen der PädagogInnen kaum zur Kenntnis genommen oder gar mit Verboten belegt. Dadurch wurden die Bedürfnisse und Entwicklungsaufgaben der Kinder nicht angemessen beachtet, denn Kinder agieren ihre Erfahrungen, also auch die, die sie mit Medien machen, vielseitig aus: in Interaktionen, im Gespräch oder Ausrufen, im Rollenspiel oder in Bewegungen.

Manche Kinder waren gänzlich überrascht und amüsiert darüber, dass sich die sonst bei Medienthemen so zurückhaltende Erzieherin nun plötzlich auskannte: *„Birgit guckt Dragonball? Echt?"* Durch den Austausch über Medienvorlieben und -abneigungen wurden Beziehungen zwischen ErzieherInnen und Kindern neu belebt und intensiviert. Vor diesem Hintergrund war es auch kaum mehr verwunderlich, dass sich die Kinder problemlos zur Mitarbeit an einem medienpraktischen Projekt motivieren ließen. Endlich einmal computern oder Video filmen im Kindergarten!

Im Verlauf der Praxisarbeit waren einige ErzieherInnen von der schnellen Auffassungsgabe der Kinder überrascht. *„Die haben das ruckzuck raus. Du sagst denen das einmal und sie wissen das. Die haben nicht so eine Sperre im Kopf wie ich beim Computer. Ich will immer erstmal alles verstehen, bevor ich anfange. Die Kinder gehen da anders ran. Die schmeißen die CD-ROM ins Laufwerk und los – einfach toll diese gesunde Naivität!"*

„Die Kinder sind ja in der glücklichen Lage, sorglos und ohne jeglichen Druck die Technik und die Inhalte kennen zu lernen, während wir Erzieherinnen stets einen pädagogischen Sinn mitdenken müssen!"

Die Vermittlung von technischen Fertigkeiten und Kenntnissen verlief fast ausnahmslos gut, da die Inhalte mit kindgerechten und spielerischen Methoden vermittelt wurden. Die Kinder waren auch bei anstrengenden Projektphasen ausdauernd, interessiert und konzentriert dabei.
Ebenfalls berichteten ErzieherInnen darüber, wie phantasievoll und kreativ die Kinder agierten, wenn sie viel Zeit dafür hatten, sich auszuprobieren und Ideen zu entwickeln: *„Die sprudelten nur so vor Einfällen!"*

Besonders häufig wurden Situationen geschildert, in denen die soziale Dimension der medienpraktischen Arbeit zum Tragen kam. Gerade Kinder, die sonst kaum in die Gruppe integriert waren, hatten die Chance sich einzubringen. So konnte ein türkisches Mädchen, das die deutsche Sprache bisher kaum beherrscht und dadurch im Gruppengeschehen die Position einer Außenseiterin innehatte, mit Hilfe eines Computerspiels, welches sowohl in türkischer als auch in deutscher Sprache läuft, in das Projekt mit einbezogen werden. Die Sprachbarrieren waren später zwar immer noch da, aber sie hatte endlich Spielfreundinnen gefunden und konnte so ihren Stand in der Gruppe verbessern.

Einige der teilnehmenden ErzieherInnen aus integrativen Einrichtungen zeigten sich begeistert über die Möglichkeiten und Ergebnisse der Medienarbeit mit geistig und körperlich behinderten Kindern: *„Wir konnten Freude und Spaß vermitteln, Selbstbewusstsein stärken, Sinne schärfen und Begabungen vertiefen."*

Geschlechtsspezifische Unterschiede im Umgang mit der Technik konnten die ErzieherInnen kaum feststellen: *„Werden frühzeitig Medienprojekte angeboten, treten Zugangsblockaden und Ängste gar nicht erst auf!"*
Vermutet werden kann allerdings, dass der Blick für eine geschlechtsbezogene Pädagogik bereits im Vorschulbereich noch geschärft werden muss, da vielen PädagogInnen oftmals gar nicht bewusst ist, dass sie bereits im Kindergarten viel für die gleichberechtigte Förderung von Mädchen und Jungen tun können und sollten.

▸ Erfahrungen mit Eltern

Die Eltern reagierten fast ausschließlich positiv – offen, interessiert und sehr engagiert – auf die Medienprojektarbeit. Nur wenige Eltern standen den Aktionen zunächst ablehnend oder desinteressiert gegenüber, sie konnten in fast allen Fällen durch einen gelungenen Elternabend von den sinnvollen Zielen des Projektes überzeugt werden.

Lediglich in einem Fall, in dem eine Einrichtung sich einen Computer für die Arbeit mit den Kindern anschaffte, zog ein Elternpaar die Anmeldung ihres Kindes zurück und rückte davon auch nach mehrmaligen Schlichtungsversuchen nicht ab. Doch diese extreme Reaktion war tatsächlich eine Ausnahme, denn der überwiegende Teil der Eltern befürwortete die Projektarbeit, und einige wurden sogar aktiv und übernahmen Fahrdienste, liehen Technik aus, halfen bei der Dokumentation oder der Pressearbeit. In einigen Fällen spendeten die Eltern sogar die technischen Geräte wie Drucker oder Computerstationen.

Die Elternveranstaltungen und ein Großeltern-Abend, die innerhalb der Medienprojekte durchgeführt wurden, waren besser besucht als die bisherigen, thematisch ähnlichen Elternabende. Die Neugierde und das Interesse an den Projektergebnissen der eigenen Kinder waren Ermunterung genug zur Teilnahme. Die Begeisterung der Eltern über die Produkte der Kinder, die auf den Abenden präsentiert wurden, war groß: *„Ich hätte nie geglaubt, dass so kleine Kinder so ein tolles Hörspiel machen können, echt nicht, das habt ihr super gemacht! Danke auch dem Team, ich bin sprachlos…!“*

Darüber wuchs auch der Wunsch, sich intensiver mit Fragen rund um die Medienerziehung auseinanderzusetzen und mit den ErzieherInnen und anderen Eltern ins Gespräch zu kommen. Viele gestalteten die Veranstaltungen als eine Art Lernwerkstatt, in der Platz war für Informationsaustausch (über medienerzieherische Ziele allgemein und die Projektplanung) und praktisches Ausprobieren. Die Eltern hatten die Möglichkeit, ganz konkret mit Materialien und Techniken zu hantieren: *„So wissen die Eltern am besten, was wir vorhaben. So gut kann ich denen das gar nicht erzählen!“* Auf den Werkstatt-Veranstaltungen entstanden kleine Hörproduktionen, Chemogramme oder auch Softwarebeurteilungen. Zwischen den Eltern und dem Kindergartenteam und auch unter den Eltern selbst entstand ein reger Austausch. Allerdings gab es auch einige „zu begeisterte“ Eltern. Bezogen auf das Thema „Kind und Computer“ hatten die ErzieherInnen zum Teil das Gefühl, auch auf „überoffene“, nahezu unkritische Eltern zu stoßen. Das Interesse dieser Eltern schien vor allem darin zu bestehen, die Kinder – mit Blick auf die Maßstäbe der Leistungsgesellschaft – frühzeitig fit für die Zukunft und den Arbeitsmarkt zu machen. Hier versuchten die PädagogInnen, zu einer kritischen Perspektive anzuhalten. *„Ich habe denen halt erzählt, was wir gelernt haben und das war auch, dass es uns nicht um arbeitsmarktrelevante Lerninhalte geht, die wir vermitteln wollen, sondern ihre Kinder sollen die Möglichkeiten der neuen multimedialen Spielmöglichkeiten nutzen können, Kinder sollen Spiele und Nutzungsmöglichkeiten kritisch einschätzen können.“*

▸ Träger

Sehr unterschiedliche Erfahrungen machten die TeilnehmerInnen mit ihren jeweiligen Trägern. Einige bewilligten Gelder für die notwendige Medienausstattung, und die Projektarbeit konnte ohne Hindernisse starten. Andere stellten lediglich die Teilnahmegebühr für die Fortbildung zur Verfügung und überließen die Organisation der Gelder zur Deckung der „Folgekosten“ den Einrichtungen. Dies bedeutete für Letztere einen enormen Mehraufwand, da die ErzieherInnen nun selbst für die Beschaffung von Technik zuständig waren. Nicht selten wurde dieser „Dämpfer“ als Frustration erlebt.

Einige ErzieherInnen zeigten dennoch großes Engagement und Raffinesse, wenn es um die Beschaffung von Technik oder anderen notwendigen Materialien ging. Durch das Aufspüren von Sponsoringmöglichkeiten oder das Auftreiben von Leihgaben wurde die projektrelevante Ausstattung in manchen Fällen doch noch, wenngleich meist sehr mühsam, organisiert.

▸ Kooperationspartner

Die ErzieherInnen, die für ihre Projektrealisation Einrichtungen wie z.B. Medienzentren, Kreisbildstellen, Medienwerkstätten oder Offene Kanäle genutzt haben, berichteten von guten bis sehr guten Erfahrungen. Die Möglichkeiten, die sich durch diese Kooperationen für die Projektrealisation ergeben haben, wurden durchweg als positiv bewertet. Es wurden Technik und Medien ausgeliehen, mit Hilfe der dortigen MitarbeiterInnen wurden Videofilme zu Ende geschnitten, oder es konnten Besichtigungen der Medienwerkstätten mit den Kindern durchgeführt werden.

Die Nutzung der entsprechenden Angebote war allerdings nicht für alle Kindergärten realisierbar. Zwischen der Bereitstellung von Informationen über mögliche Kooperationspartner und der Zusammenarbeit mit denselben liegen oft Welten. Nicht alle Kooperationspartner können aufgrund institutioneller Ressourcen und Bedingungen wirklich Zielgruppen orientiert agieren. Vor allem aber bedeutet die Nutzung solcher Einrichtungen im Arbeitsalltag für die ErzieherInnen zunächst mal einen Mehraufwand: zeitlich, organisatorisch und evtl. auch finanziell. Nur wenn die ErzieherInnen klar den Vorteil sehen, der für sie und ihre pädagogische Arbeit damit verbunden ist, sind sie bereit, diesen Mehraufwand auf sich zu nehmen. Hinzu kommt, dass nur, wenn die Technik vor Ort vorhanden ist, wirklich auch flexibles, situationsorientiertes Arbeiten mit den Kindern realisierbar ist.

▸ Allgemeines Fazit

Die in dieser Handreichung vorgestellten Projekte und die Erfahrungen der beteiligten ErzieherInnen zeigen deutlich: Die medienpädagogische Projektarbeit ist für „AnfängerInnen“ zunächst zeitintensiv und auch aufwändig, doch sie zeigen vor allem auch, dass sich die Mühe lohnt, denn pädagogische Ziele lassen sich mit medienpädagogischen Ansätzen sehr gut realisieren. Den FortbildungsteilnehmerInnen wurde bewusst, dass es in der Kindertagesstätte nicht darum geht, hin und wieder ein Medienprojekt durchzuführen und ein Produkt herzustellen, sondern darum, Medienerziehung zu einem Bestandteil des pädagogischen Konzepts und des alltäglichen pädagogischen Handelns im Kindergarten und Hort werden zu lassen.

Der Umfang und das Ausmaß der zukünftigen Umsetzung medienpädagogischer Angebote und Projekte hängt aber nicht nur von dem Interesse, den Fähigkeiten und der Motivation der ErzieherInnen ab, sondern auch von den Rahmenbedingungen. Noch immer ist für viele Einrichtungen Medienarbeit mit hohem Organisationsaufwand und Mehrbelastungen verbunden, da für bestimmte Angebote nicht einmal basale technische Gerätschaften (Fernseher, Computer, Drucker etc.) zur Verfügung stehen. Sieht man dies noch vor dem Hintergrund von Personal- und Mittelkürzungen sowie der Erfüllung von Zusatzaufgaben wie Konzeptarbeit für Qualitätsmanagement etc., ist es wohl unerlässlich, bei Bedarf Hilfe von außen anfordern zu können. Der Grundstein für eine Medienerziehung in den beteiligten Kindertageseinrichtungen ist aber allemal gelegt.

Soll Medienerziehung aber langfristig ein fester Bestandteil der pädagogischen Arbeit in Kindertageseinrichtungen sein, so müssen bestimmte Rahmenbedingungen erfüllt sein:

- Aktuelle Ansätze der Medienpädagogik müssen in der Ausbildung von ErzieherInnen angeboten und verankert werden. Sowohl die medienpädagogische als auch die technische Kompetenz der SchülerInnen muss verbessert werden.
- Es müssen kontinuierliche und weiterführende Fortbildungsangebote für bereits berufstätige ErzieherInnen bereitgestellt werden.
- Kindertageseinrichtungen sollten in Angebote einbezogen werden, die bisher nur für Schulen bereitstehen, wie z.B. Lernen in der Informationsgesellschaft (LiG e.V.), Schulen ans Netz, e-Initiative.
- Die Technikausstattung in den Kindergärten und -horten muss verbessert werden. Eine effektive und kontinuierliche medienpädagogische Arbeit kann nicht ohne technische Ressourcen auskommen.
- Träger von Kindertageseinrichtungen sollten über ihr Verständnis einer Medienerziehung im Vorschulbereich nachdenken und sich den Anforderungen einer Informationsgesellschaft stellen. Sie sollten ihre Einrichtungen in der Organisation und Realisation einer sinnvollen und zeitgemäßen Medienerziehung unterstützen.
- Bei einem Neubau einer Kindertageseinrichtung sollte ein Extraraum, ein sog. „Medienraum“ (mit abschließbaren Metallschränken für die Aufbewahrung der Technik), mit geplant werden. Bisher werden Räumlichkeiten umfunktioniert: Der Waschraum wird zur Dunkelkammer, die Turnhalle zum Radiostudio und die Besenkammer zum Schnittstudio. Meistens müssen die Räume am Nachmittag wieder in den eigentlichen Zustand zurückversetzt werden. Dies erschwert eine effektive Projektarbeit enorm, da viel Zeit für den Auf- und Abbau verloren geht.
- Die Einrichtung regionaler Arbeitsgruppen und die daraus resultierende Vernetzung – auch mit Institutionen – wurde in diesem Fortbildungsmodell durchweg als positiv empfunden. Um eine solche Vernetzung zu initiieren bzw. zu erweitern und am Leben halten zu können, müssen Gelder bereitgestellt bzw. kooperierende Fachkräfte gesucht werden.
- Beim Auftreten inhaltlicher oder technischer Probleme während einer Projektrealisation wäre es hilfreich, eine mobile Medienpädagogik anfordern zu können, die vor Ort Unterstützung anbieten kann. Dies ist besonders mit Blick auf ländliche Gebiete interessant, da die Nutzung medienpädagogischer Angebote und die Technikbeschaffung dort mit einem noch höheren Organisationsaufwand verbunden sind.

Diese Forderungen sind nicht neu (vgl. Eder/Neuß/Zipf 1999), doch sie sind noch immer aktuell. Ihre Erfüllung ist sicherlich keine unlösbare Aufgabe, und zum Teil gibt es in Nordrhein-Westfalen wie auch in anderen Bundesländern bereits eine breite fachkundige, medienpädagogische Angebotsstruktur. Medienmobile (vgl. z.B. www.webmobil.jugend-nrw.de) reisen durch die Lande, medienpädagogische Initiativen und Institutionen bieten ihre Dienste an. Es werden Gelder für medienpädagogische Qualifizierungsangebote zur Verfügung gestellt. Offene Kanäle realisieren eine Vielzahl von Projekten zur Förderung von Medienkompetenz. Immer mehr berufsbildende Schulen integrieren medienpädagogische Inhalte in ihr Unterrichtsangebot, sei es durch externe ReferentInnen oder durch eigene FachlehrerInnen, die sich weiterbilden.

Der Ausbau dieser Angebotsstruktur muss als gesamtgesellschaftliche Aufgabe anerkannt und weiter voran gebracht werden. Hier gilt es auch an die Verantwortung der Träger von Kindertageseinrichtungen zu appellieren.

■ Sabine Eder/Susanne Roboom

Serviceteil

▸ Einige Internetseiten für ErzieherInnen und Eltern

www.kita-nrw.de
Internetportal zur Fortbildung „Medienerziehung in Kindergarten und Hort“ mit Terminen, Informationen zur Medienpädagogik, Austauschforen, Serviceteil und Kontaktadressen

www.internet-abc.de
Portal für Kinder und Eltern u.a. mit Tipps und Grundlagenwissen zur Internet-Nutzung und zum Jugendschutz.

www.gmk-net.de
Als medienpädagogischer Dach- und Fachverband für Institutionen und Einzelpersonen bietet die GMK eine Plattform für Diskussionen, Kooperationen und neue Initiativen.

www.blickwechsel.org
Internetpräsenz des Blickwechsel e.V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik: Vorstellung von Projekten, hilfreicher Literatur, Software- und Surftipps etc.

www.sin-net.de
„Die multimediale Drehscheibe für die Kinder- und Jugendkulturarbeit“ dreht sich rund um Projekte, Programme und Publikationen des Studio im Netz e.V.. Hier sind Software- und Surftipps zu finden und Informationen zum „Pädi“, der einmal jährlich für empfehlenswerte multimediale Produkte verliehen wird.

www.mekonet.de
mekonet will das Leben, Arbeiten und Lernen von Menschen in NRW mit den klassischen und den Neuen Medien zum Thema machen. Der Grundbaukasten Medienkompetenz ist eine umfangreiche Datenbank mit Internetadressen, Literaturhinweisen und zahlreichen Projektvorstellungen.

www.tageseinrichtungen.nrw.de
der Internet-Server wird im Auftrag des Ministeriums für Schule, Jugend und Kinder (MSJK) vom Sozialpädagogischen Institut NRW (SPI) entwickelt und gepflegt. Hier werden zahlreiche Informationen und eine umfangreiche Linksammlung rund um den Themenbereich Kindertageseinreichtungen bereit gestellt.

www.google.de
Eine Suchmaschine (bei google den Begriff Suchmaschine eingeben, und man findet unzählige weitere Suchmaschinen)

www.frauennrw.de
„frauennrw“ ist eine Informations- und Kommunikationsplattform für Frauen in Nordrhein-Westfalen. Der Frauenserver bietet Informationen über frauenspezifische Einrichtungen, Projekte, Angebote, Veranstaltungen und Kontaktmöglichkeiten. Er enthält außerdem interessante Internet-Adressen von Frauen für Frauen in Deutschland.

www.kindernetz.de
Der Newsletter „Eltern-Info“ informiert in unregelmäßigen Abständen über Neuigkeiten zum Thema „Kinder und Internet“.

www.erzieherin-online.de
erzieherin-online e.V. ist ein gemeinnütziger Verein, der eine bundesweite Homepage für ErzieherInnen betreibt. Inhaltlich soll allen berufstätigen und in der Ausbildung befindlichen ErzieherInnen ein schneller und für alle erreichbarer Zugang zu interessanten, wichtigen und aktuellen Informationen, Materialien und Projekten zur Verfügung stehen.

www.kreidestriche.de
Das Online-Forum Medienpädagogik ist ein Projekt im Rahmen von Baden-Württemberg medi@ und beinhaltet eine Bibliothek, eine Werkstatt, eine Galerie und ein Forum sowie Adressen, Projekte und einen Newsletter.

www.kiga-news.de
Kindergartenzeitung für Kinder und Eltern mit unterschiedlichen Lokalteilen, Nachrichten, Infos, Rezensionen zu Kindermedien und mehr.

www.jugendmedienschutz.de
Aktuelles, sich ständig erweiterndes Informationsangebot zum Themenbereich Jugendschutz und Neue Medien: Infos und Diskussion für Eltern und PädagogInnen

www.kindergarten-workshop.de
Theorie und Praxis rund um die Arbeit im Kindergarten mit regem Betrieb im Austauschforum und interessanten Links

www.tv-kult.de
Zeitreise in die Kinderfernsehwelt der 70er und 80er: Sendungen, Foren, Links etc.

www.kitaprofis-online.de
Portal für ErzieherInnen mit ausführlich kommentierter Linkliste für Kinder und Erwachsene, zahlreichen medienbezogenen Artikeln, Projektbeispielen, Literaturtipps und hilfreichen Adressen.

www.bvsse.de/fsp/links.html
sortierte Zusammenstellung zahlreicher Links u.a. zu verschiedenen pädagogischen Ansätzen und Konzepten der Kitaarbeit, Kindermedien, Medienpädagogik sowie Internetseiten für Kinder.

www.kigaweb.de
Das Onlinemagazin für ErzieherInnen enthält Artikel, Materialien, nützliche Adressen und Links rund um die pädagogische Arbeit in Kindertageseinrichtungen sowie Infos zu Beruf & Weiterbildung, Austauschforen, Projektideen und Grußkarten.

www.tivola.de
www.terzio.de
Internetauftritte der Softwarehersteller Terzio und Tivola mit Infos und Lösungshilfen zu den Spielen.

www.kkb-rs.de/links.htm
Internetadressen aus den Bereichen Bildung, Sozialpädagogik, Sozialwissenschaften, Medienpädagogik und Wohlfahrtsverbände sowie auch zahlreiche Internetpräsenzen von Kindertageseinrichtungen – zusammengestellt vom Käthe-Kollwitz-Berufskolleg Remscheid.

www.ifak-kindermedien.de
Institut für angewandte Kindermedienforschung; Tipps und Rezensionen rund um für Kinder und Jugendliche produzierte und von ihnen genutzte Medien

www.abm-medien.de
Website der Arbeitsgemeinschaft Behinderung und Medien e.V. mit zahlreichen Links, Videothek, TV-Tipps etc.

▸ Einige hilfreiche Adressen

Bundeszentrale für politische Bildung
Referat Medienpädagogik
Postfach 23 25, 53013 Bonn
www.bpb.de
Hier können Bücher und Informationsbroschüren gegen eine geringe Pauschale bestellt werden, z.B. „Über Medien reden“ oder „Medienerziehung früh beginnen“

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)
Körnerstr. 3, 33602 Bielefeld
fon 0521.67788
fax 0521.67727
gmk@medienpaed.de
www.gmk-net.de
Zahlreiche Publikationen auch zum Thema Kinder und Medien, z.B.: Eder, S./Lauffer, J./Michaelis, C. (Hg.): „Bleiben Sie dran!“ Medienpädagogische Zusammenarbeit mit Eltern. Ein Handbuch für PädagogInnen. oder die Broschüre „Der richtige Dreh im www“ – Familien bewegen sich sicher im Internet.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Südwestrundfunk (SWR) – Medienforschung
Hans-Bredow-Straße, 76530 Baden-Baden
fon 07221. 929 43 38, fax 07221. 929 21 80
www.mpfs.de
Schriftenreihen, Fernsehproduktionen, CD-Rom „Medienpädagogik“ und zahlreiche Broschüren z.B.:
Multimedia: 10 Antworten
Radio und Hören: 10 Antworten
(auch zum Thema Lesen, TV, Werbung, Gewalt ...)

Ministerium für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie
Fürstenwall 25
40219 Düsseldorf
fon 0211. 855 –5, *fax* 0211. 855 - 3211
www.mfjfg.nrw.de
Das Ministerium informiert mit zahlreichen Publikationen über wichtige Themen, z.B. „Mit Medien leben lernen“ und „Tipps für Eltern von Vorschulkindern“

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
fon 0211. 77 00 7- 0, *fax* 0211. 72 71 70
info@lfm-nrw.de
www.lfm-nrw.de
Publikationen und Presseinformationen der LfM können kostenlos bestellt werden z.B.: „... damit Kinder fernsehen lernen“ – Medienerziehung im Kindergarten

Programmberatung für Eltern e. V.
Postfach 80 13 44, 81683 München
verena.weigand@blm.de
www.flimmo.de
„FLIMMO“ – Fernsehen mit Kinderaugen
Worauf Kinder achten, was sie mögen, was für sie heikel sein kann.
Erscheint dreimal im Jahr als Broschüre sowie 14-tägig im Internet

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS)
Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V.
Poststr. 15 - 23, 50676 Köln
fon 0221. 92 13 92 0, *fax* 0221. 92 13 92 20
www.ajs.nrw.de
info@mail.ajs.nrw.de
„Sicher surfen“ Sicherheitsregeln für Kinder im Internet
„Computerspiele – Spielspaß ohne Risiko“
Hinweise und Empfehlungen

Medienpädagogischer Atlas NRW

Zielsetzung
Die Medienwelt wächst und wird ständig unübersichtlicher. Der Medienpädagogische Atlas NRW schafft Abhilfe und Orientierung: Als Datenbank listet er die nordrhein-westfälischen Einrichtungen, Vereine und Projekte auf, die mit ihren Angeboten und Aktivitäten medientheoretische sowie medienpraktische Kompetenzen vermitteln.

Der Nutzer findet nach Stichworten und Regionen geordnet beispielsweise alle Medien- und Radiowerkstätten, Computer- und Multiplikatorenausbildungen, medienpädagogische Einrichtungen der Jugend- und Sozialarbeit, Mediotheken und vieles mehr. Im Auftrag der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) wird der Datenbestand des Medienpädagogischen Atlas' NRW kontinuierlich durch das Adolf Grimme Institut aktualisiert.

Zielgruppen
Als Wegweiser ist der Atlas sowohl für Multiplikatoren gedacht, die nach Aus- und Fortbildungsmöglichkeiten suchen, wie auch für Eltern auf der Suche nach Beratung im Umgang mit Medien oder für Kinder und Jugendliche, die ihre eigenen Medieninhalte produzieren möchten. Darüber hinaus kann der Atlas aber auch den Einrichtungen selbst helfen, andere Anbieter und Vermittler von Medienkompetenz wahrzunehmen, die eigenen Serviceleistungen zu reflektieren, eventuelle defizitäre Angebotsbereiche zu erkennen und mögliche Kooperationen zu initiieren.

Medienpädagogischer Atlas On Demand
Sie entscheiden, nach welchen Kriterien und in welcher Form Sie die Informationen aus der Datenbank zusammengestellt haben möchten. So können Sie sich beispielsweise gezielt über Einrichtungen in Ihrer Nähe informieren. Sie erfahren, wo wann und wie Sie technische Infrastruktur nutzen können.

Aufnahme in den Medienpädagogischen Atlas
Wenn Sie in Ihrer Einrichtung oder mit Ihren Projekten entsprechende Angebote machen, dann haben Sie die Möglichkeit, über das Adolf Grimme Institut kostenlos in den Medienpädagogischen Atlas aufgenommen zu werden.

Kontakt:
Adolf Grimme Institut, Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur GmbH
Elisabeth Turowski
Eduard-Weitsch-Weg 25, 45768 Marl
fon 0 23 65 . 91 89 28
fax 0 23 65 . 91 89 99
mail eturowski@grimme-institut.de
www.lfm-nrw.de/mpa2/

Literaturtipps

Medienerziehung allgemein

Aufenanger, Stefan/Six, Ulrike (Hg.): Handbuch Medien: Medienerziehung früh beginnen. Themen, Forschungsergebnisse und Anregungen für die Medienbildung von Kindern. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2001

Aufenanger, Stefan/Neuß, Norbert (Hrsg.): Alles Werbung oder was? Medienpädagogische Ansätze zur Vermittlung von Werbekompetenz im Kindergarten. Kiel 1999

Aufenanger, Stefan/Baacke, Dieter/Lauffer, Jürgen/Röllecke, Renate/von Gottberg, Hans-Joachim: Gutes Fernsehen – schlechtes Fernsehen !? Denkanstöße, Fakten und Tipps für Eltern und Erzieherinnen zum Thema Kinder und Fernsehen. München 1996

Baacke, Dieter/Kornblum, Susanne/Lauffer, Jürgen/Mikos, Lothar/ Thiele, Günther (Hg.): Handbuch Medien: Medienkompetenz – Modelle und Projekte. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1999

Baacke, Dieter/Lenssen, Margit/Röllecke, Renate (Hg.): Von Mäusen und Monstern. Kinderfernsehen unter der Lupe. GMK-Schriftenreihe Bd. 9, Bielefeld 1997

Beinzger, Dagmar/Eder, Sabine/Luca, Renate/Röllecke, Renate (Hg.): Im Wyberspace – Mädchen und Frauen in der Medienlandschaft. Schriften zur Medienpädagogik 26. GMK Bielefeld 1998

Dennig, Thomas: Medien erleben und gestalten. Berlin 1999

Deutsches Jugendinstitut (Hg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Theoretische Grundlagen. Opladen 1994

Eder, Sabine/Neuß, Norbert/Zipf, Jürgen: Medienprojekte in Kindergarten und Hort. Das Nachschlagewerk für eine kreative Medienarbeit mit Kindern. Schriftenreihe der NLM, Band 3. Berlin 1999

Focks, Petra: Starke Mädchen, starke Jungs. Leitfaden für eine geschlechtsbewusste Pädagogik. Freiburg im Breisgau 2002.

Fthenakis, Wassilios E.: Elementarpädagogik nach PISA. Wie aus Kindertagesstätten Bildungseinrichtungen werden können. Freiburg im Breisgau, 2003

Hermann-Strenge, Andrea: Laute Flaute – Stiller Sturm. Praxisbausteine zum Hören und Hinhören für Kindergarten & Vorschule. Verlag modernes lernen, Borgmann KG. Dortmund 2003

Hüther, J./Schorb, B./Brehm-Klotz, C. (Hg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. München 1997

Kübler, H.-D./Swoboda, W. (Hg.): Wenn die Kleinen fernsehen. Die Bedeutung des Fernsehens in der Lebenswelt von Vorschulkindern. Schriftenreihe der Landesmedienanstalten. Berlin 1998

Maier, Rebecca/Mikat, Claudia/Zeitter, Ernst: Medienerziehung in Kindergarten und Grundschule. 490 Anregungen für die praktische Arbeit. München 1997

Näger, Sylvia: Kreative Medienerziehung im Kindergarten. Freiburg-Basel-Wien 1992

Neuß, Norbert/Pohl, Mirko/Zipf, Jürgen: Erlebnisland Fernsehen – Medienerlebnisse im Kindergarten aufgreifen, gestalten, reflektieren. München 1997

Palme, Hans-Jürgen/Basic, Natasa (Hg.): Medienkompetenz Version 2002. Navigationshilfen für Kinder, Jugendliche und Erziehende. GMK-Schriftenreihe 32, Bielefeld 2001

Rogge, Jan-Uwe: Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit dem Medium. Reinbek 1990

Bachmair, Ben/Neuß, Norbert/Tilemann, Friederike (HG.): fernsehen zum Thema machen. Elternabende als Beitrag zum Jugendmedienschutz. Schriftenreihe der Hessischen Landesmedienanstalt. München 1997

Eder, Sabine/Lauffer, Jürgen/Michaelis, Carola (HG.): „Bleiben Sie dran!" Medienpädagogische Zusammenarbeit mit Eltern. Ein Handbuch für PädagogInnen. GMK Schriften zur Medienpädagogik 27, Bielefeld 1999

Eder, Sabine/Neuß, Norbert/Tilemann, Friederike: Methoden der medienpädagogischen Elternarbeit. In: Aktion Jugendschutz Bayern (Hg.): Alles auf Empfang? Einstiege zur medienpädagogischen Elternarbeit. Familie und Fernsehen. München 1996, S. 8–15

Evangelische Erwachsenenbildung Niedersachsen EEB (Hg.): Kindheit heute – Vorschläge für Elternbildungsveranstaltungen.
Hannover 1995